108 STRON!

CD-ACTION

Nr 7-8/97 (14/15)
Lipiec/Sierpień 1997

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 12 zł 99 gr

RE-LOADED

ACE VENTURA, NEED FOR SPEED 2,
WIPEOUT 2097 XL, TWIGGER,
CARMAGEDDON, REDNECK RAMPAGE,
POD, SHADOW OF THE HORNED RAT,
AXELERATOR, THE LAST EXPRESS

IMAGINE FOR WINDOWS,
PERFECT OFFICE 8.0,
3D GARDEN, LANTASTIC
PIERWSZA KLASA

Silver Shark
ISSN 1426-2916
07
9 771426 291976

BRAK CD?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ?

**NOWA WSPANIAŁA GRA PRZYGODOWA Z PEŁNYM DUBBINGIEM.
WSZYSTKIE POSTACIE MÓWIĄ, KRZYCZĄ, A NAWET KASZLĄ PO POLSKU!**

ACE VENTURA™

**Niebezpieczeństwo. Niezłe laski.
Jodłowanie tyłkiem. Oto jeden dzień pracy.**

7th LEVEL®

MORGAN CREEK

- Zbadaj ponad 60 egzotycznych miejsc podczas fascynującej podróży.
- Flirtuj z gorącymi panienkami w obcisłych ubrankach.
- Ścigaj się na odjazdowym skuterze śnieżnym.
- Pocieraj noskami z eskimoskimi dziewczętami.
- Nie zapomnij wrobić Shickadance'a w coś bardzo nieprzyjemnego.

To świat Ace'a Ventury.
I tylko
duu-UUU-uuu-pek
by się tam nie wybrał.

WINDOWS® 3.1
WINDOWS 95
CD-ROM

CD PROJEKT

Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51, **Sklepy firmowe CD Projekt: Bydgoszcz** ul. Jagiellońska 70/3; tel. (0-52) 46 13 37; **Kraków** ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17; **Warszawa** ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

ACE VENTURA jest joint venture pomiędzy 7th Level, Inc and Morgan Creek Productions.Inc.™i ® 96 Morgan Creek Productions. ©1996 7th Level,Inc. Wszystkie inne produkty są znakami handlowymi ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt

CD-ACTION 2

Numer 14-15
Lipiec-Sierpień 97

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Jerzy Poprawa, Marcin Serkies, Andrzej Sitek

REDAKTOR TECHNICZNY

Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Arkadiusz Kisielewski, Sebastian Dragun
Mariusz Michalski

WYDAWCA

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Michał Krasnodębski, Piotr Krzysztofik, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Adam Skorupa,

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
Nakład 60.000 egz.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

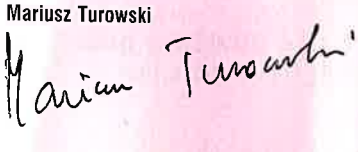
WAKACJE!!!

Witajcie Action-maniacy. Dzisiaj piszę do Was w trochę nietypowych warunkach. Dlaczego nietypowych? Po pierwsze dlatego, że tym razem moje mądrości "wstępniakowe" będą musiały Wam wystarczyć aż na dwa miesiące (ten CD-Action jest niestety łączonym numerem wakacyjnym). Przede wszystkim jednak chodzi tu o nietypowość przestrzeni, w której powstaje ten tekst. Otóż piszę go w samolocie, który wystartował właśnie z Wiednia i zmierza (z prędkością grubo ponad tysiąc kilometrów na godzinę) do... Atlanty. Co jest? - zapytacie. Na olimpiadę w czerwcu 1997 roku? Naczelny odleciał!? - Tak, odpowiadam - to jest niezły odlot! Ale spoko - nikt z nas nie zażył ectasy, ani nie naszpikował się na techno-party litrami napojów energetycznych. Atlanta to pewne szczególne miejsce dla takich gości, jak my, zwłaszcza teraz, w połowie czerwca AD 1997. O co chodzi? No, panowie i panie quakeolodzy, nie wiecie? Naprawdę nie wiecie?! Co z Was za gracze i fanatycy? Przecież w tym roku Atlanta to arena dla największej na świecie imprezy poświęconej naszej obsesji - gierkom - czyli miasto, w którym odbędą się targi E3! Na Electronic Entertainment Expo '97 będzie wydelegowany przez Was naczelnik CD Action, czujecie to? To jest odlot! Wasze pismo jest tam, gdzie powinno być - zawsze na swoim miejscu (super slogan reklamowy, no nie?). Przysięgam, że z tego, co będzie się działo od 19 do 21 czerwca na łonie Georgia Congress Centre zdam Wam super relację. A będzie super dlatego, że już teraz wiem, co zostanie tam pokazane. Czekajcie cierpliwie do września. A tymczasem sięgnijcie po to, co dla Was przygotowaliśmy tym razem. Przede wszystkim prawdziwy wysyp wyścigówek. Od dawna pogrywaliśmy już sobie tutaj, w komunie redakcyjnej, w Wipeouta2097 i Need for Speed 2. Teraz na Was kolej! Macie co trzeba: demka no i odpowiedni (niestety - bardzo odpowiedni) sprzęt. Do tego dochodzą jeszcze te wszystkie Carmageddony, PODy i Axeleratory. Najeździcie się podczas tych wakacji... Są świeże demka Terracide, X-Men (wreszcie na peceta), Sierra wypuściła w końcu coś o Betrayal in Anthara. Na szczególną uwagę zasługują produkty naszych przyjaciół ze wschodu. Na razie Z.A.R, Madspace z Auric Vision oraz Twigger z Nikity. A co myślicie o Esoterii? Dzięki naszemu masywnemu demku możecie sobie wyobrazić, co też czeka Was, gdy ukaże się ostateczna wersja gry! Niestety, nie ma miejsca by opowiadać dalej o krążkach (co to? to jakiś spis tytułów czy co? na co czekacie? - odpalajcie te Wasze ukochane cdx8 i jazda!). Ale dla polskiego Ace'a Ventury takie miejsce musi się znaleźć (no i się znalazło). Jeśli chodzi o narzędzia , to tym razem mamy dla Was zupełnie poważny pakiet Lantastic, służący do pracy w sieci lokalnej, zupełnie genialny, ale prosty system zarządzania relacjami między serwerem a klientami. Mamy też kolejną porcję Langmastera - kto jeszcze się nie przekonał do tego genialnego produktu, ten powinien zmierzyć się z tą aplikacją. Dla najmłodszych mamy dwie bajki. Oczywiście, nie napisałem nawet o połowie zawartości naszych krążków - kto cierpi na niedosyt, ten niech po prostu uruchomi nasze płytki; jest tu grubo ponad dwa gigabajty programów (oczywiście po rozpakowaniu i instalacji) - wszystko zapchane po brzegi.

Hm, skoro mowa o dyskach... Muszę przeprosić wszystkich czytelników CDA, którzy mieli kłopoty z odczytaniem kompaktów z numeru 6/97. Jak tu nie wierzyć w pechową moc 13-tki?! Trzynasty numer, kompakt nagrywany o godzinie 13:13... Kusiliśmy los i mamy za swoje! Możecie nam wierzyć, że w redakcji panowały prawdziwie grobowe nastroje, a naszego wydawcę musieliśmy na jakiś czas odizolować od społeczeństwa, ponieważ groziło to nieobliczalnymi konsekwencjami. Lecz cóż - mylić się jest rzeczą ludzką. To była dla nas BARDZO bolesna nauczka i wyciągnęliśmy z niej odpowiednie wnioski. Mogę obiecać, że tak sytuacja nie powtórzy się już NIGDY, a my będziemy się BARDZO starać, by odzyskać zaufanie tych wszystkich, którzy boleśnie sparzyli się na pechowym trzynastym numerze CDA. W dziale "Kalejdoskop" znajdziecie informacje jak poradzić sobie z problemami dotyczącymi uruchomienia części programów, które nie chciały działać na czerwcowym krążku, a ponadto rzecz jasna powtórzyliśmy te "złe" pliki na kompakcie dołączonym do tego numeru. Jeszcze raz - w imieniu całej redakcji i wydawnictwa Silver Shark - gorąco przepraszamy wszystkich czytelników CDA za powstałe kłopoty.

A póki co - miłych wakacji!

Mariusz Turowski



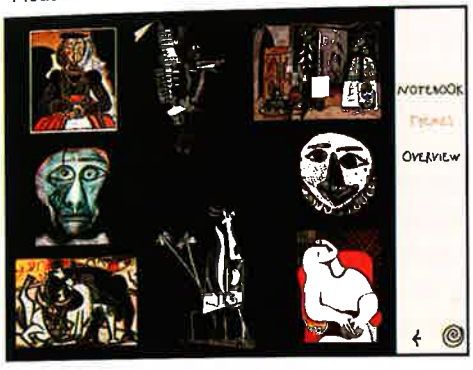
Spis treści

Programy użytkowe

Pierwsza klasa 6
Pierwsza klasa

Ameryka Południowa 7
Encyklopedia Świata - Ameryka Południowa

Galeria Pabla Picassa 8
Picasso



Opowiedz mi Mamo... 10
Czarodziejskie Opowieści: Baba Jaga

Okienkowa imaginacja 12
Imagine 1.0 for Windows

Duch w operze 14
Tomek i Oskar: Duch w operze

Kompaktowe Universum 16
Encyklopedia Wszechświata

Lantastic 18
LanTastic 7.0 for Win 95

Osiem życzeń 20
Marzenia złotej rybki

Angielski dla wytrwałych 21
Langmaster Readers - Intermediate Level

Corelowy zawrót głowy 22
Corel WordPerfect Suite 8

Marzenie ogrodnika 24
3D Garden Designer 3

Podwójne ostrze 25
AntiVirenKit 6.10

Przygody Mikołaja 26
Nikolai Trains

Jabłko dla Adama 27
Ewka dla Windows

Kalejdoskop

O czym warto wiedzieć 28

W produkcji

Resocjalizacja 34
Resocjalizacja

QUAKE II RULEZ! 35
Quake II

Jeszcze nie.., wytrzymajcie jeszcze trochę, Quake 2 nadciąga nieubłaganie, ale w tym numerze do Was nie zawita. Na razie przedstawiamy garść materiałów, które udało nam się zdobyć, z sobie tylko wiadomych źródeł (a musicie wiedzieć, że nasze źródła są wyjątkowo bogate w składniki odżywcze).

Kosmiczny Warcraft 36
Starcraft

Twórcy Warcraft 2 i Diablo atakują ponownie. Tym razem inwazja nadejdzie z kosmosu...

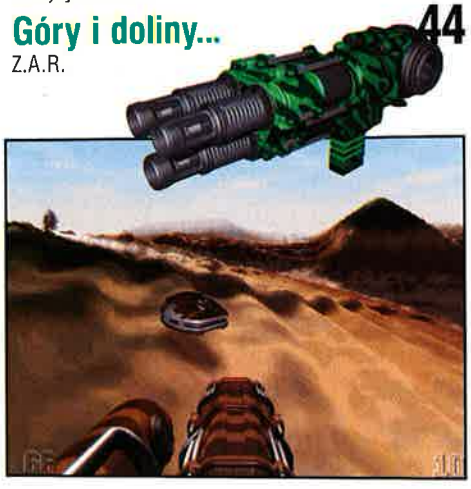
Gry przegląd

Terminator 2 i 1/2 38
Esoteria 3

Uparte ufoki... 40
Conquest Earth

Madspace 42
Kolejny DOOM...

Góry i doliny... 44
Z.A.R.



Skośnooki Duke... 46
Shadow Warrior

Kanalarz 48
Terracide

Powrót do Ciemnej Kolonii 49
Dark Colony

Większa Exterminacja! 50
Exterminacja

Atomowi bohaterowie 51
X-Men Children of the Atom

Beyond 2000 52
Earth 2140

Mały B.I.G. 54
B.I.G.

Gry recenzje

Życzę miłego dnia! 55
Axelerator: Have a N.I.C.E Day

POD mostem 56
POD

Koala w akcji 58
Koala Lumpur: Journey to the Edge

Virtualny milioner 59
Monte Carlo Intimate

Latający indianin 60
Comanche 3

Polityka Premiera 62
Premier Manager 97

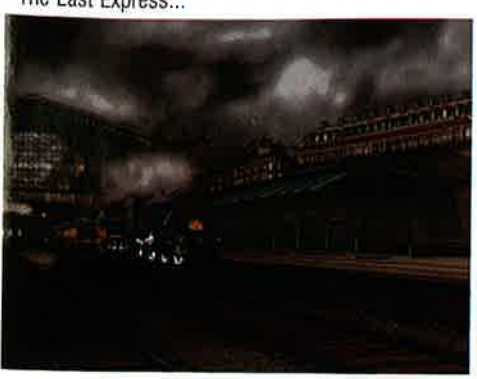
Oddajcie moją świnię 64
Redneck Rampage

Mechaniczny rajd 66
Wipeout 2097/XL

Pokopany ekran 67
Actua Soccer: Club Edition

Załadowany króliczek 68
Re-Loaded

Wsiądź do pociągu... 70
The Last Express...



Trzy w jednym! 72
3w1

Manager forever 73
FIFA Soccer Manager

Made in Russia 74
Twigger

Piasek w zębach... 75
Sandwarriors

Cień Szarego Proroka 76
Warhammer: Shadow of the Horned Rat

Yoda w akcji 79
Yoda Stories

Popęd II 80
The Need for Speed II

Jodłowanie tyłkiem... 84
Ace Ventura

Różności

Świnka 86

Scena komputerowa 88
Byteland, trochę o imprezach, pamiętnik scenowca, kiedy wejść na...

Tipsy 92
Włamy do gier

Nieco o MODEMACH 93

Pomocna dłoń 94
Pomocna dłoń

Solucja - The Neverhood 96
The Neverhood

Królestwo chaosu 98
Wakacyjne pogrywanie

Listy 102
czyli Action-redaction

Poradnik hackera 104
Poradnik hackera #3

Informacje dla prenumeratorów 105

WARTO ZOBACZYĆ

Re-Loaded str. 68

Po strzale w dziesiątkę, jakim była Loaded wydana na Playstation, firma Gremlin postanowił przeładować giwerę i wystrzelić raz jeszcze. Tym razem pocisk nosi nazwę Re-Loaded i już leci w stronę naszych komputerów ciągnąc za sobą smugę dymu, ognia i huku. Dokona spustoszenia? A może przejdzie bokiem? Przekonajcie się sami, czy jest niebezpieczny!

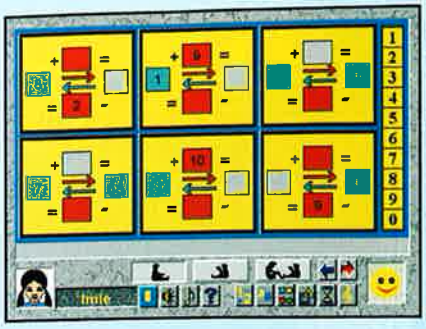
POD str. 56

Kolejne wyścigi samochodowe, rozgrywające się tym razem w betonowej dżunglii miast przyszłości. Ostatnio obserwujemy urodzaj na tego typu programy, jednak POD wyróżnie się spośród konkurencji niepowtarzalnym, nieco cyberpunkowym klimatem. Zwróćcie uwagę na kolorystykę i scenerię w jakiej umieszczono akcję. Czyż nie przywodzą na myśl legendarnego filmu "Blade Runner"?

Commanche 3 str. 60

Długo wyczekiwana gra poświęcona jednemu z najsłynniejszych śmigłowców bojowych świata już jest! Jej poprzednicy przecierali szlaki rozwoju symulatorów lotu, tworząc nowe standardy grafiki 3D. Czy w tej dziedzinie coś nas jeszcze może zaskoczyć?

Pierwsza klasa



Większość czytelników naszego pisma, i w ogóle ludzi orientujących się na rynku software'owym, słysząc o "programie edukacyjnym dla najmłodszych" od razu wyobraża sobie koszmarnie drogi program, na dodatek po angielsku, a więc niedostępny dla większości polskich dzieci, (sam pamiętam, jak dyrekcja szkoły przekonywała mnie, że jednak lepiej mi będzie w klasie z niemieckim, mimo, iż moje zdanie było zupełnie odmienne). I w większości wyobrażają sobie słusznie. Powoli jednak pojawiają się wyjątki. Dobrymi przykładami są aplikacje Optimusa (w tym recenzowane przeze mnie "Moje Pierwsze ABC" i np. "Sekrety Króla"). Tym razem jednak program edukacyjny (na dość wysokim poziomie) oferuje nam firma dotąd znana z rynku amigowego, a mianowicie Twin Spark Soft.

Już na pierwszy rzut oka widać, że panowie z Twin Sparku potraktowali sprawę poważnie. Przede wszystkim program napisany jest w Delphi - języku, który najlepiej się do tego nadaje, a przy tym pozwala na pełne wykorzystanie "multimedialnych" cech Windows, bez ponoszenia kosztów, jakich wymagałoby zatrudnienie ekspertów od np. windowsowego C++ (wniosek: niższe koszty = tańszy program i bez utraty jakości).

W zamierzeniu autorów program jest przeznaczony dla pierwszej klasy szkoły podstawowej; czy jest to słuszne założenie? Otóż program jako taki jest świetny, ale raczej dla młodszych przedszkolaków-wiem, co piszę, bo program pierwszej klasy przerabiałem trzykrotnie (mam dwoje młodszego rodzeństwa) i nie ma tam miejsca na zabawy, jakie oferuje "Pierwsza klasa", natomiast pojawiają się one w przedszkolach.

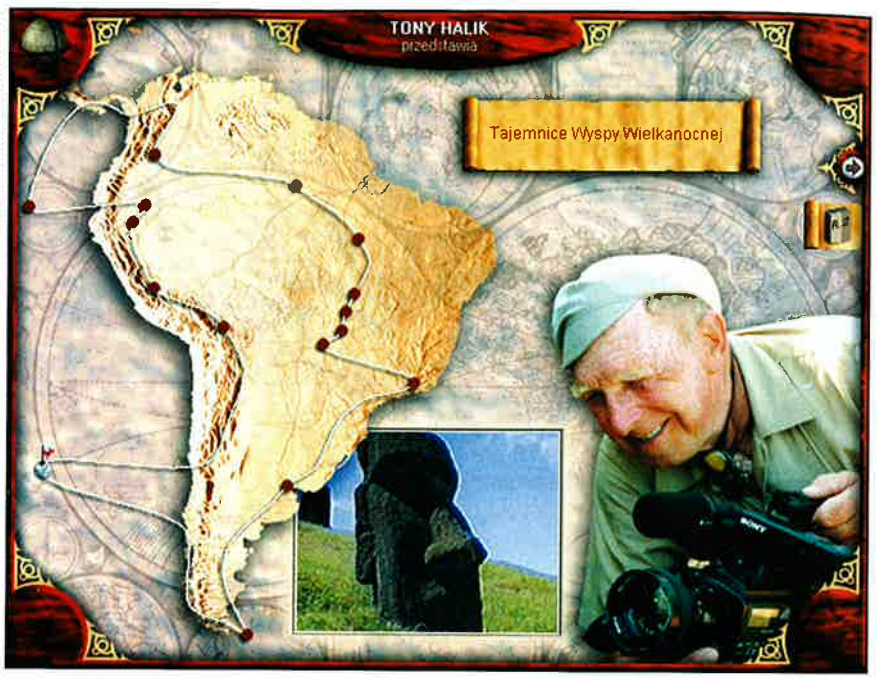
A co właściwie zawiera program? Zawiera sześć działów tematycznych, a w każdym z nich mnóstwo ćwiczeń (łącznie ponad 500 MB, zabawy, dźwięku i animacji). Nasze dziecko może zmagać się z literami, cyframi i liczbami, zegarem, figurami geometrycznymi, kolorami i dźwiękami. Ćwiczenia reprezentują zróżnicowany poziom trudności i udostępniają szeroki zakres materiału. Zabawie towarzyszy dość przyjemna, choć nie rewelacyjna, oprawa graficzna, oraz sympatyczna muzyka. Każda czynność opatrzona jest mówionym komentarzem, przy czym, aby nie zniechęcać dziecka, lektor nigdy nie wyrazi negatywnej opinii (zamiast powiedzieć "źle", zaproponuje: "może nastepnym razem się uda?"). O jakości ćwiczeń można by jeszcze długo pisać, ale ani ja nie jestem w stanie odebrać tego tak, jak dziecko, dla którego program jest przeznaczony, ani też nie dotrze to w pełni do czytających artykuł rodziców. Zamiast tego proponuję posadzić dziecko przed komputerem i odpalić wersję demo z naszej płyty. Zawiera ona przykładowe ćwiczenia z kazdego działu i pozwoli w pełni przekonać się o możliwościach programu. Nie sądzę, aby jakieś dziecko po obejrzeniu przykładowych ćwiczeń nie chciało otrzymać takiego prezentu. Naprawdę jest to program "pierwszej klasy".

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
Twin Spark Soft
Dystrybutor:
Twin Spark Soft
tel.(012) 431537
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 59,00 zł

Ameryka Południowa



Po lewej:
Pieprz i Wanilia z odrobiną przygody - wyśmienita strawa dla umysłu!

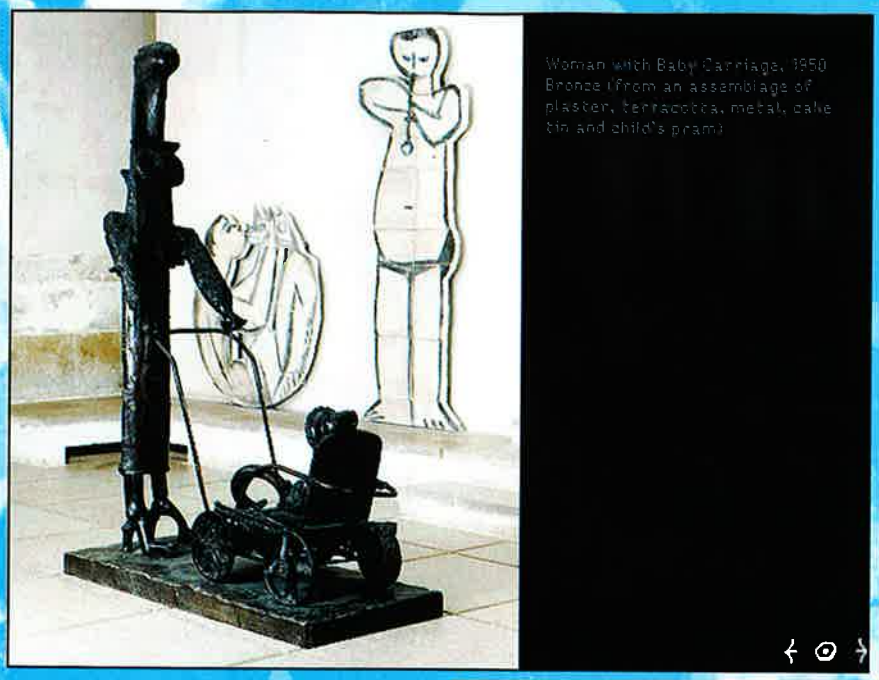
Witam wszystkich miłośników wędrówek palcem po mapie. Oto przed Wami pierwsza część w pełni polskiej encyklopedii świata, w której to poznacie tajemnice Ameryki Południowej - lądu, jak się okazuje, niezwykle ciekawego, gdyż... zresztą sami zobaczcie.

Miłośników programu telewizyjnego Tony Halika, zapewne zachęcać nie muszę, gdyż encyklopedia zrobiona jest we współpracy z tym znanym globtroterem. Już na pierwszy rzut oka rozpoznajemy charakterystyczną dla Nexusa nienaganną oprawę audiowizualną; efektowny interfejs jest przy tym także bardzo funkcjonalny, dzięki czemu obsługa programu nie nastręcza żadnych trudności. Użytkownik ma do dyspozycji potężną bazę danych, w której może przeprowadzać różnorodne operacje, między innymi porównania danego kraju z innymi państwami na świecie lub przeprowadzenia rankingu w czterdziestu różnych kategoriach statystycznych. Istnieje możliwość uzyskania zarówno ogólnych wiadomości na dany temat, jak również bardzo szczegółowych. Dzięki temu z aplikacji korzystać może zarówno uczeń szkoły podstawowej jak i doświadczeny badacz naszego globu. W każdej chwili dostępne są bogate zbiory map kontynentu, które możemy wielokrotnie powiększać oraz zmieniać szczegółowość ich opisu w zależności od wybranego kryterium np. stolice, miasta, czy też nazwy gór, szczytów i rzek - czyli mapa fizyczna. Znajdziemy również dane odnośnie demografii, rolnictwa, przemysłu, komunikacji i wiele innych "drobnych" ciekawostek. Jeśli ktoś się bardzo uprze, będzie mógł zobaczyć jak wygląda flaga danego kraju (mowa oczywiście o państwach leżących w Ameryce Płd.) oraz posłuchać jego hymnu narodowego. Całość okraszona została zestawem zdjęć w wysokiej rozdzielczości, ogółem znajdziemy ich tutaj ok. ośmiuset! A gdyby komuś i tego było mało, może obejrzeć kolekcję filmów (ponad 45 min.), na których znajdzie ciekawe reportaże filmowe (znane między innymi z programu Tony Halika) oraz opowieści snute przez tego znanego podróżnika. Muszę przyznać, że ta ostatnia propozycja najbardziej przypadła mi do gustu, gdyż filmy te nadają całości specyficznego nastroju przygody, zarazem bawiąc. Podobnie jest w przypadku trzynastu interaktywnych prezentacji, które oglądałem z prawdziwą przyjemnością. Gdy już to wszystko mamy za sobą, czas sprawdzić swoją wiedzę. Na chętnych czekają quizy i gry. Encyklopedia mieści się na dwóch krążkach. Przy jej tworzeniu pracował między innymi zespół ekspertów Uniwersytetu Jagiellońskiego pod redakcją profesora Adama Jelonka. Całość jest naprawdę dobrze opracowana i jeśli dodam, że produkt ten jest w pełni polski - jest się czym pochwalić. Oby tak dalej - czekamy na następne części (pierwsza powinna być dostępna w sprzedaży już na początku lipca).

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Producent:
Optimus Nexus
Dystrybutor:
Optimus
tel.(018)437797
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

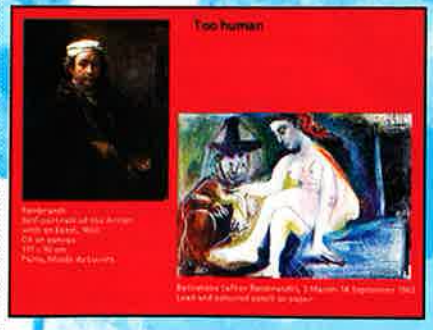
Galeria Pabla Picassa



Na rynku oprogramowania pojawiają się coraz bardziej ambitne encyklopedie, słowniki i poradniki multimedialne. Jest w czym wybierać, toteż producenci, by zapewnić odpowiednią sprzedaż, muszą wyjść poza schemat kolekcji obrazków, dźwięków i słabej jakości filmików. Bardzo pozytywnym znakiem zmieniającym oblicze multimediów jest coraz większa koncentracja na szczegółowych tematach. Jedną z takich „linii" reprezentują wydawnictwa poświęcone znanym osobom: artystom, wynalazcom (np. ostatnio Leonardo da Vinci). Najświeższym produktem tego typu jest encyklopedia poświęcona życiu i twórczości Pabla Picassa.

Mimo, że sam niezbyt przepadam za zakręconą sztuką kubizmu, „Picasso" autentycznie mnie zaciekawił, rozbawił i, co więcej - otworzył oczy na nie znane mi wymiary sztuki. Program jest świetnie zrealizowany i nie budzi żadnych zastrzeżeń. Po pierwsze więc: jest to w pełni kompletny album, a właściwie galeria zawierająca cały dorobek Pabla P. Program ma dużą przewagę nad typową książką, pokazuje bowiem również to, czego nie widać na obrazach: życie Picassa, sens jego sztuki, wewnętrzną konstrukcję dzieł i mnóstwo ciekawostek. Całość stanowi niezwykle interesującą podróż po świecie sztuki. Oceniając ten program przez pryzmat produktów zalewających nasz rynek, nie mam innego wyjścia jak wystawić mu najwyższą notę.

Szczerze mówiąc, nie bardzo wiem od czego zacząć recenzję programu. Podobnie jak dzieła mistrza jest on lekko zakręcony. Widać, że twórcy dobrze zrozumieli ogólny klimat kubizmu. Zabawę zaczynamy w galerii dzieł Picassa, noszącej nazwę NOTEBOOK. Na ścianie są porozwieszane jego dzieła, począwszy od pierwszego okresu, a kończąc na ostatnim (The Kiss; w sumie 17 okresów). Każdemu odpowiada jeden najbardziej charakterystyczny obraz. Aby przenieść się do danego okresu, wystarczy kliknąć wybrany obraz. (Po galerii poruszamy się, trzymając naciśnięty lewy klawisz myszy). Od tego momentu zaczyna się nietypowa zabawa. Trudno jest pokazać szlak takiej wycieczki - jeśli coś interesuje nas



bardziej, to po prostu wchodzimy w temat głębiej, w efekcie eksplorując tylko wybrane fragmenty obszernego materiału zawartego na płytce. Tak czy inaczej postaram się pokazać, jakich rewelacji możemy oczekiwać po programie.

Klikając na wybrany obraz z galerii, przenosimy się do określonego okresu życia malarza. Ekran początkowy danego okresu poprzedzony jest krótkim motywem muzycznym oraz animowaną wstawką filmową. Trzeba przyznać, że w przeciągu tych kilkunastu sekund wrażliwy obserwator uchwyci sedno danego okresu. Po obejrzeniu intra zatrzymujemy się na ekranie tytułowym. Wygląda on jak strona albumu, ale uwaga,

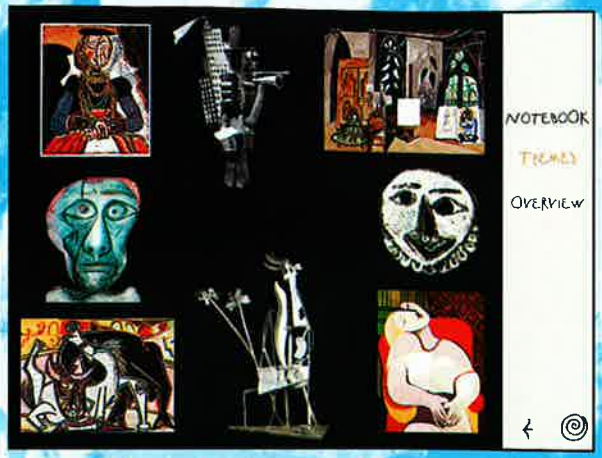
posiada mnóstwo interaktywnych elementów. Zazwyczaj na takim ekranie umieszczone jest kilka dzieł i niewiele tekstu. Klikając na obrazie, przenosimy się w głąb opowieści - otwieramy nową linię opowiadanej historii lub eksplorujemy konkretne dzieło za pomocą kilku narzędzi. Ekran tytułowy stanowi zazwyczaj jedną z kilku stron stanowiących pełną informacje o danym okresie. W lewym dolnym rogu ekranu pojawiają się ikonki symbolizujące czytane już strony. Kliknięcie na strzałce powoduje przejście krok do przodu. W ten sposób przeglądamy jakby kadry z życia i twórczości Picassa. Wróćmy jednak do elementów interaktywnych - obrazów. Ikona kursora zmienia na nich swój

kształt w rączkę lub oko, sygnalizując nam, czego możemy w tym miejscu oczekiwać.

Rączka symbolizuje boczną linię opowieści zwaną Sequence. Składa się ona właśnie z sekwencji kolejnych ekranów ilustrowanych obrazami innych malarzy, muzyką, scenami wideo oraz bardzo często komentarzem. W sumie wygląd takiej sekwencji jest analogiczny do kolejnych stron opowiadających o danym okresie twórczości Picassa. Sekwencje oferują nam jednak pogłębienie tematu, możliwość zapoznania się z konkurencyjnymi dziełami oraz bodźcami stanowiącymi natchnienie dla mistrza. Jeśli kursor zamienia się nad wybranym obrazem w oko, oznacza to, że mamy do czynienia z narzędziami do analizy dzieła. Jest to szczególnie interesujące dla uczniów szkół plastycznych oraz studentów, którzy oczekują czegoś więcej niż tylko albumu ze zdjęciami. Tutaj można nie tylko dotknąć dzieła Picassa, ale również pociąć go, prześwietlić i rozłożyć na czynniki pierwsze. Ta część programu dostarczyła mi najwięcej zabawy.

Wybierzmy jedno z pierwszym dzieł Picassa - Science and Charity. Obraz ten odnajdziemy w okresie Beginnings. Jak każde tytułowe dzieło, jest on umieszczony na ekranie początkowym w belce po prawej stronie. Klikając na nim, otwieramy ekran z powiększonym obrazem. Ikona twarzy informuje nas o możliwości wysłuchania komentarza lektora. Klikając ponownie na obraz, przenosimy się do ekranu informacyjnego. Notce zawierającej „parametry" dzieła towarzyszy tekst dokładnie go opisujący. Niekiedy składa się on nawet z kilku stron. Niezrozumiałe zwroty (np. nazwy miast hiszpańskich) są podświetlone, co znaczy, że klikając na nie otrzymamy tłumaczenie hasła ze słownika (Glossary). Obok notki informacyjnej możemy na ekranie obrazu sięgnąć do cytatów z obszernej bibliografii (ikona „manuskryptu"). Zazwyczaj jest to lista książek lub konkretne fragmenty dotyczące danego dzieła.

Manitools to narzędzia analizy obrazu (kolejna totalnie zakręcona ikonka). W sumie jest ich siedem, choć niektóre obrazy nie posiadają wszystkich funkcji. Science and Charity ma ich pełny komplet. Przykładowo Scale to funkcja pokazująca proporcje wielkości dzieła i jego twórcy. Picasso opiera się o drzewko palmowe, zaś obraz wisi na ścianie. Ukazuje to ogrom pracy malarza. Close-up zawiera



sekwencje video pokazującą najistotniejsze elementy, detale dzieła. Towarzyszy temu obszerny komentarz lektora. Composition wyjaśnia konstrukcję dzieła. Program wykonuje obróbkę obrazu, podświetlając wybrane fragmenty, przeprowadzając linie umożliwiające zobaczenie perspektywy oraz inne zabiegi mające na celu pokazanie dzieła od strony technicznej.

Na koniec wypada wspomnieć o istnieniu wielu rodzynków, takich jak ukryte w programie filmy QuickTime oraz dodatkowe funkcje (np. Timeline). Jest również opcja Index - po prostu spis wszystkich dzieł Pabla Picassa ułożonych chronologicznie lub alfabetycznie. Zamiast błądzić po galerii, możemy tutaj błyskawicznie odnaleźć interesujący nas obraz.

Picasso jest rewelacyjną encyklopedią malarstwa. Intuicyjne połączenie grafiki i dźwięku dało w rezultacie produkt, który zainteresuje nawet największego profana. Jeśli natomiast jesteś czytelniku wielbicielem sztuki Pabla Picassa, kubizmu lub pokrewnych rejonów sztuki, to po prostu nie ma się nad czym zastanawiać. Sądzę, że może to być również idealna pomoc dydaktyczna na zajęciach z plastyki. Polecam jako profan!

PIOTR LASOŃ

Producent:
Grolier Multimedia
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
486 DX/100, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Opowiedz mi Mamo...

Bajki dla dzieci w komputerowym wydaniu są obecnie bardzo dynamicznie rozwijającą się "dyscypliną". Aby przekonać się do takiego typu prezentacji, wystarczy zobaczyć rewelacyjne produkcje Disney Interactive lub sięgnąć chociażby po jeden z wielu programów dla najmłodszych przedstawianych w naszym czasopiśmie. Bajecznie kolorowe, doskonale udźwiękowione, umożliwiające aktywne uczestnictwo w opowiadanej baśni produkcje, są po prostu znakomitą propozycją dla dzieci.

Jeżeli sięgniecie po Czarodziejskie Opowieści, momentalnie owionie was mgiełka fantazji i tajemniczości, którą doskonale uchwycono w baśni. Oparta na rosyjskiej bajce opowieść zawiera wszystkie klasyczne elementy, które decydują o atrakcyjności prawdziwej bajki. "Baba Jaga i jej czarodziejskie gęsi" to nieco inaczej, zabawnie opowiedziana historia Jasia i Małgosi. Tania zaniedbuje swojego małego braciszka, którego porywają złe gęsi... Niki i Tania przeżywają całą masę nieprawdopodobnych i zajmujących przygód. Odwiedzają Czarodziejski Strumień, zjadają zaczarowane jabłka ze Starej Jabłoni, skorzystają z pomocy Zaczarowanego Pieca. W oryginalnej wersji tej baśni Baba Jaga ginie w piecu chlebowym, tutaj dzieci nie będą płakały ze strachu (już sobie wyobrażam, jak wyglądałaby scenka, gdy Baba Jaga wchodzi do pieca i smaży się na wolnym ogniu, nieszczęsna). Tym razem złośliwe gęsi i ich Pani efektownie lądują na bezludnej wyspie (jak to się stało, zobaczycie sami!). Poza tym historia nie odbiega wiele od oryginału, jednak (dzięki możliwościom "środowiska") wprowadza wiele elementów, o których mogliśmy tylko marzyć, czytając książeczkę.

Przede wszystkim dodano do scenariusza wesolutkie, fajne piosenki, które śpiewają gęsi i zła czarownica. Głosu do baśni użyczył Piotr Fronczewski i muszę przyznać, iż był to świetny pomysł. Rolę narratora spełnia w bajce specjalnie "zrobiona" na tę okazję postać, czyli Dziadek. Doskonale zanimowana postać, wzbogacona o osobowość, której użyczył jej "Pan Kleks", już od samego początku znakomicie nastraja dziecko. Warto podkreślić, że niezbędne opcje (czyli wybór odpowiedniego scenariusza, planszy, koniec), których wprowadzenie często odziera opowieść z "klimatu", zostały dzięki ładnym animacjom i muzyce zmyślnie wplecione w produkcję. Oprócz odsłuchania i obejrzenia bajki, dziecko może również wziąć bezpośredni udział w historii, jeżeli uruchomi właściwą opcję. Uzyska wtedy niepowtarzalną możliwość "penetracji" każdego elementu ciekawych lokacji. Kliknięty kogut zapieje zwycięsko i skomentuje próby swego "syna", pies zatańczy na ogonie... Każda plansza to naprawdę dużo czasu, który dziecko strawi na odkrywaniu kolejnych fragmentów, wypełnionego w całości śmiechem i świetną zabawą.

Grafika i animacje są po prostu bardzo dobre, nie inaczej jest z podkładem dźwiękowym, który zrobiono naprawdę starannie. Bez wątpienia można polecić Czarodziejskie Opowieści dla każdego żądnego sporej dawki fantazji szkraba. W moim przekonaniu będzie to dobry wybór.

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Davidson
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

LANGMaster® Nauczy Was angielskiego!

50 godzin dźwięku 40.000 haseł

intermediate

elementary

beginner

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

Sprzedaż wysyłkowa 5% taniej!

Aby zamówić dowolny pakiet LANGMastera, wystarczy zadzwonić lub wysłać fax.

Skorzystaj z okazji! Składając zamówienie powołaj się na:

ZŁOTY MEDAL INFOSYSTEM '97

CD-ACTION

a otrzymasz specjalne ceny:

LM Starting Version (1xCD) 25 zł
kolekcja demo wszystkich 13 tytułów, materiały informacyjne w formie elektronicznej

LM READERS (1xCD) 99 zł
do wyboru 1 z 12 kursów j. angielskiego, razem 12 płyt CD!

LM READERS Pack (4xCD) 295 zł
zestaw 4 płyt CD z kursami - komplet z danego poziomu

LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD) 365 zł
multimedialny słownik j. angielskiego 283 000 nagranych słów, 40 000 haseł, 30 000 przykładów, 76 000 sekwencji, 50 godzin dźwięku - rewelacja!

LM Starter Kit (5xCD) 615 zł
najpotężniejsze narzędzie do nauki j. ang.: słownik + zestaw kursów

Do każdego pakietu komplet podręczników - gratis! Najlepszy zakup!

Zamówienia należy kierować do:

DD KOMPUTERY
LANGMaster - angielski dla każdego

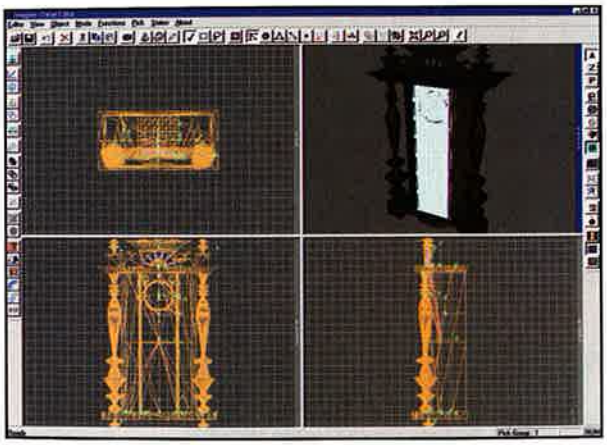
ul. 11 Listopada 85
26-600 RADOM
tel./fax: (0 48) 442-36
(0 48) 360-80-91

Okienkowa imaginacja

DEMO NA COVER CD

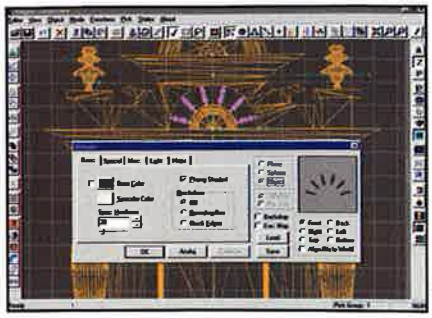
Po wersjach 3.0 i 4.0 nadszedł czas, aby Czytelnicy CD-Action zapoznali się z najnowszym wcieleniem jednego z najlepszych programów do ray-trackingu, "Imagine" amerykańskiej firmy Impulse Inc. - tym razem w wersji dla Windows 95 i NT.

Wraz z przyjęciem się nowego systemu operacyjnego Microsofta, ostatecznie dokonała się powolna agonia staruszka DOS-a. Gigantów przemysłu software'owego ogarnęła gorączka pospiesznego przepisywania relikwii minionej epoki pod najnowsze "okienka". Także i programiści z firmy Impulse zdali sobie nareszcie sprawę, że pod DOS-em daleko się już nie zajedzie i zakasali rękawy, by na przemian z wersją amigową pisać zupełnie nową wersję programu pracującą pod kontrolą systemu



Windows. Imagine for Windows 1.0 ukazał się w grudniu ubiegłego roku. Jak zwykle, firma udostępniła swoim potencjalnym przyszłym użytkownikom "demo" programu, które jest właściwie pełną aplikacją z tylko niewielkimi ograniczeniami. Ale do tego jeszcze wrócimy.

Korzyści wypływających ze zmiany systemu operacyjnego jest bardzo wiele. Po pierwsze dostępna stała się w pełni 32-bitowa wielozadaniowość (multitasking). Nareszcie koniec z ciągłym opuszczaniem programu i uruchamianiem innego w celu np. poprawienia brusha czy skopiowania gdzieś jakichś plików. Ponadto nowy "Imagine" umożliwia renderowanie obrazków i animacji w tle, dzięki czemu jest możliwe jednoczesne edytowanie obiektów czy poprawianie aktualnie generowanej sceny! O korzyściach takiego rozwiązania nie muszę chyba nikogo przekonywać. Poza tym można sobie

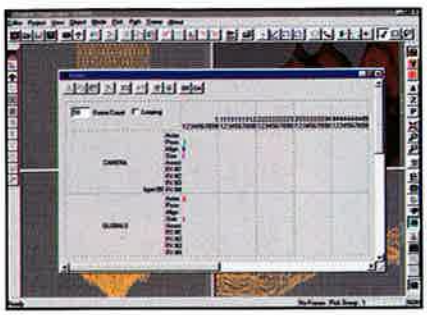


odpalić "Pasjansa" czy "Sapera" w oczekiwaniu na żmudne przeliczenie wykonanej przez nas sceny. Po drugie przestał nareszcie sprawiać kłopoty brak pamięci operacyjnej - posiadacze pecetów z 8 czy 16 MB Ram mogą zatem spać spokojnie. Jeśli nawet w swoich projektach nieco się zapędzą, z niedostateczną ilością pamięci poradzi sobie sam Windows, zakładając odpowiednio wielki plik wymiany (swap file) na dysku twardym. Warunek - wolne miejsce na twardzielu. Wprawdzie taka procedura znacznie spowolni i tak już często bardzo czasochłonne renderowanie obrazków, ale przynajmniej dzięki temu dla wielu miłośników ray-trackingu o niezbyt rozbudowanych konfiguracjach stanie się teraz możliwe uzyskanie efektów, o jakich w wersji DOS-owej nie mogli czasami nawet pomarzyć - rozbudowane sceny, dokładne obiekty, brushe o 24-bitowej głębi barw, głębia ostrości czy animacja cząsteczek (particles).

Jedną z bardziej rzucających się w oczy po uruchomieniu programu innowacji jest wprowadzenie znanych z większości aplikacji pod Windows charakterystycznych pasków narzędziowych (toolbars). Podobnie jak i w innych programach, tak i tu są one w pełni konfigurowalne: można dowolnie zmieniać kolejność narzędzi, usuwać jedne, dodawać inne, wyłączać i włączać całe paski, tworzyć zupełnie nowe. "Toolbary" mogą znajdować się w dowolnej części okna programu - wtopione w ekran na obrzeżach lub "latające" nad oknami rzutów perspektywicznych. Zupełnym novum jest możliwość dowolnego skonfigurowania oddzielnie dla każdego edytora własnego menu podręcznego, ukazującego się po naciśnięciu prawego przycisku myszki. Dostępne są absolutnie wszystkie opcje właściwe dla danego modułu programu - od nas zatem zależy, czy będą tam narzędzia odpowiedzialne za edycję obiektu, sceny, operacje dyskowe, opcje dotyczące widoków w oknach czy też wszystkiego po trochu. Oczywiście zarówno paski narzędzi, jak i menu dla każdego edytora definiuje się osobno. Warto poświęcić na to chwilę czasu, nim rozpocznie się właściwą zabawę z programem, ponieważ wartości "domyślne" toolbarów, z jakimi otrzymuje się program pozostawiają sporo do życzenia, a prawy przycisk myszy nie jest w ogóle uaktywniony. Pierwszą rzeczą, jaką zauważą osoby znające poprzednie wersje programu po uruchomieniu tej wersji, jest brak edytora projektów (Project Editor). Niektórzy nawet odruchowo rzucą się do górnego menu, aby sprawdzić rzeczywisty stan rzeczy i tu czeka ich niespodzianka - twórcy programu ograniczyli liczbę dostępnych edytorów do czterech (w wersji pod DOS było ich aż 7!). I nie uczynili tego bynajmniej kosztem możliwości programu - bo te trochę wzrosły - ale dzięki większej integracji poszczególnych modułów. Np. resztki edytora projektów znalazły się w edytorze sceny (Stage Editor), w niego także całkowicie wtopił się Action Editor. Dzięki temu ostatniemu zabiegowi twórców z Impulsa w niepamięć pójdzie ciągłe kłopotliwe zapisywanie dokonanych zmian i przechodzenie między modułami w celu sprawdzenia poprawności wprowadzonych poprawek, co było nieznośnie uciążliwe w poprzednich wersjach przy bardziej skomplikowanych animacjach. Teraz Action Editor jest tylko dodatkowym oknem w edytorze sceny.

Natomiast całkowicie znikł edytor cykli (Cycle Editor). Fani poprzednich wersji wiedzą już na pewno dlaczego, mniej zorientowanym śpieszę wyjaśnić, że funkcje tego modułu przejął Detail Editor za pomocą opcji tworzenia i edycji stanów (States). W wersji 3.0 i 4.0 był ten moduł jeszcze wprawdzie obecny, jednakże już tylko ku wygodzie przyzwyczajonych do niego użytkowników.

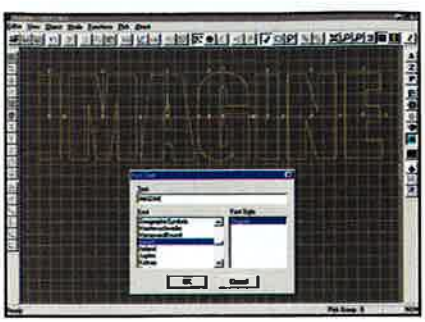
A jeśli jesteśmy już przy pozbywaniu się zbędnego bagażu amigowej i DOS-owej przeszłości programu, wypada wspomnieć, że programiści w tej wersji

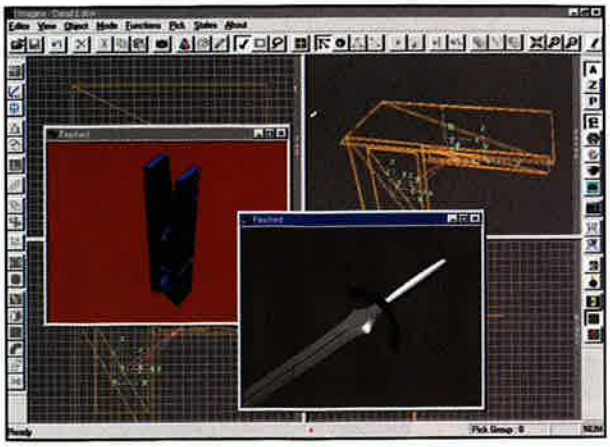


"odpuścili" sobie rozpoznawanie brushy i tworzenie obrazków w formacie IFF ILBM. Można tu wprawdzie z nimi dyskutować o sensowności tego kroku, nie da się jednak ukryć, że Amiga stała się już częścią komputerowej przeszłości i raczej nic nie zapowiada w najbliższym czasie zmiany tego faktu. Lada dzień ukaże się co prawda Imagine 6.0, ale najprawdopodobniej jest to już ostatnia wersja dla tej platformy sprzętowej (tak jak już nie będzie np. Lightwave'a). Porzucony został także wewnętrzny format obrazków i animacji "Imagine'a", ale to już powinno stać się dawno. Szkoda

jedynie, że nie będzie już można - przynajmniej na razie - robić FLC-ów - to także jest jeden z elementów pominiętych w wersji pod Windows. Jak zatem zrobić animację z nowym "Imagine'm"? Na szczęście jego twórcy postarali się, by ich produkt korzystał z systemowego formatu Video for Windows, czyli popularnego AVI-ka. Wzrosła natomiast liczba rozpoznawanych przez program formatów bitmapowych, które można nakładać na obiekty lub wykorzystywać jako tło renderowanych obrazków: bmp, cmp, eps, jpg, pcx, tga, tif i wmf.

Bardzo poważnie programiści potraktowali opcje dostępne dla tzw. szybkich renderingów (QuickRender), wykonywanych w celu wstępnego obejrzenia przygotowywanych obiektów - dostępny jest cały szereg ustawień, umożliwiających szybkie wybieranie rozdzielczości i trybu renderowania obrazków, kolor tła lub obrazek podkładowy, kolor i intensywność światła, jakość antyaliasingu (wygładzania brzegów) i inne. W wersjach poprzednich również można było zmieniać sporą część z tych opcji, jednakże wykonywało się to bardzo niewygodnie w preferencjach programu - tutaj natomiast mamy je pod





ręką, dzięki czemu do każdego szybkiego renderingu można sobie bez zbędnych utrudnień dobierać różne parametry.

Usprawnienia interfejsu widać praktycznie na każdym kroku, niemalże w każdej opcji i requesterze. Bardzo zmieniono wygląd i sposób obsługi panelu atrybutów obiektu (Attributes). Wykonany jest on zgodnie z obowiązującą w "okienkach" modą na "wielostronicowe" requestery, z wystającymi u góry charakterystycznymi "zakładkami". Podgląd atrybutów obiektu można uzyskać z dowolnej strony na przykładzie kulki i płaszczyzny, a także samego kształtu obiektu.

Wśród nowych ciekawych opcji dotyczących tworzenia atrybutów należy wymienić nowy sposób użycia brushy na obiektach - stencil. Wybór tej metody będzie oznaczał, że Imagine nałoży na obiekt mapę kolorystyczną zgodną ze wzorami brusha, jednocześnie wykorzystując jego "zerowy" kolor jako mapę przezroczystości. Co to nam daje? Przede wszystkim ułatwione jest tworzenie obiektów o dziwnych kształtach zależnych od rysunku brusha - teraz wystarczy tylko przygotować odpowiedni obrazek, nałożyć go na zwykłą płaszczyznę czy inny obiekt podstawowy i cała sprawa z głowy. Ponadto zabawiając się tą opcją, stwierdziłem, że dzięki funkcji stencil niezwykle łatwo jest zasymulować przedmioty wykonane np. ze starej, przeżartej rdzą blachy. Co więcej, kształty obiektu uzyskane z koloru "zerowego" brusha można także animować. Tak jak już wcześniej wspomniałem, wersja demo Imagine'a for Windows posiada wszystkie opcje pełnej wersji programu, tak więc dzięki CD Action będziecie mieli szansę na poważną zabawy z tym programem. Na co jednak w demie nie możecie liczyć? Wprowadzono jedynie kilka ograniczeń, nie wpływających bezpośrednio na komfort użytkowania aplikacji. Tak więc renderować można tylko w rozdzielczości 320x240 w formacie BMP, zapisywane na dysku obiekty nie mogą być większe niż 60 KB, a animacje mogą mieć tylko 50 klatek. Zablokowana jest także funkcja Depth of Field, a z dołączonych do komercyjnej wersji programu stu dziesięciu tekstur matematycznych w "demie" osiągalne są tylko cztery, a z ponad dwudziestu efektów specjalnych - tylko dwa. Natomiast cała reszta opcji i funkcji programu jest w pełni funkcjonująca.

Podsumowując: w zakresie możliwości programu zmieniło się niewiele w stosunku do wersji 4.0 pod DOS. Natomiast kolosalne zmiany zaszły w wygodzie użytkowania, co można odczuć już po kilku minutach obcowania z programem. Tak więc ciągle jest to ten sam stary, dobry "Imagine", na którym wychowało się już kilka pokoleń grafików 3D, choć już nie taki sam. I za to niech będzie chwała programistom z firmy Impulse Inc. Oby tak dalej trzymali! A chyba tak będzie, bo po Internecie już krążą wieści o nowych usprawnieniach planowanych dla Imagine'a: nowe edytory sceny i akcji, "wielowarstwowe" komponowanie scen, nowy format "wtyczek" do programu (plug-ins) czy nowe narzędzia do edycji obiektów z krzywych wektorowych w Spline Editor. Ponadto Imagine ma zostać nieco "usieciowiony". Poczekamy, zobaczymy, a póki co potestujmy najnowszą jego wersję pracującą w środowiskach Windows 95 i NT.

SŁAWOMIR FOLKMAN

Zapowiedzi

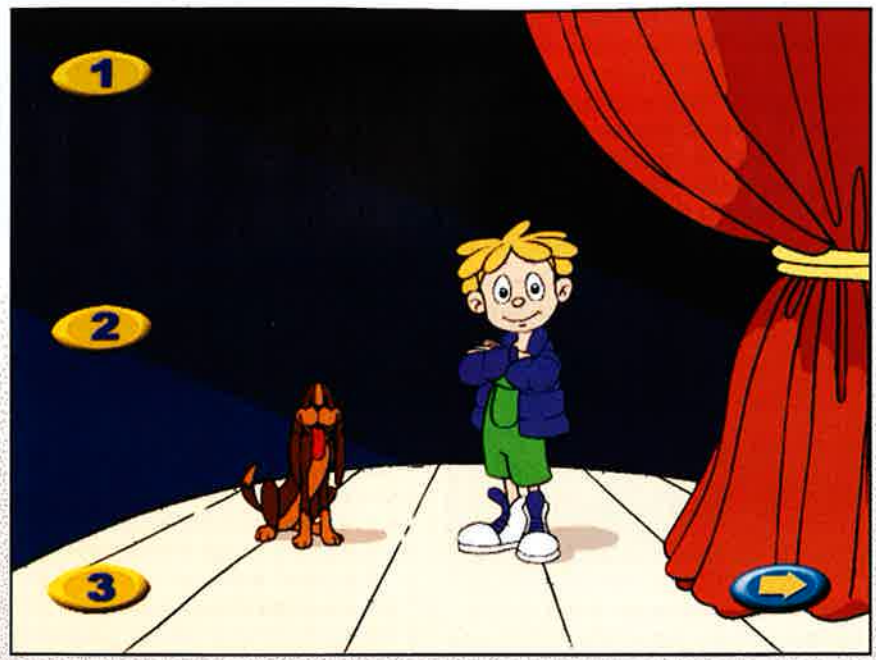
Dla tych, którzy zafascynowali się Imaginem, a nie są zbyt obeznani z tym całym światem grafiki 3D i zjawiskami, które tam zachodzą, przygotowaliśmy szczegółowy cykl artykułów o obsłudze tego programu. Już po wakacjach pierwszy odcinek.

Producent:
Impulse
Dystrybutor:
Impulse
tel. (001) 6124250557
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows 95/NT, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Duch w operze

Po prawej w głębi: Oto główni bohaterowie: Tomek, jego pies i (poniżej) sympatyczny kosmita Oskar, o nietypowych gustach kulinarnych.

Znacie pojęcia: "poszło śpiewająco", "wszystko gra" albo "idzie jak z nut"? Znacie. Sami więc widzicie, że muzyka (i wszystko z nią związane) odgrywa w naszym życiu na tyle ważną rolę, że pojęcia z nią związane zadomowiły się w potocznej polszczyźnie. Każdy zresztą w ten czy inny sposób ma kontakt z muzyką - od biernego słuchania (płyt, kompaktów, kaset, wizyty na koncertach) po aktywne uczestnictwo (od nucenia przy goleniu, po komponowanie własnych utworów). Kontakt z muzyką wzbogaca nasze wnętrze, wywołuje emocje i daje dużo satysfakcji. Satysfakcję gwarantuje Wam też kontakt z najnowszym dziełkiem Optimusa Nexusa Tomek i Oskar (z podtytułem Duch w operze). Wprawdzie przeznaczony on jest raczej dla odbiorców w wieku 5-12 lat, ale niezależnie od tego, w jakim jesteś wieku, nie będziesz żałował ani minuty czasu, jaki poświęcisz na pracę z tym zabawnym programem edukacyjnym.



Fabuła "Tomka" jest niecodzienna. Opowiada ona o przybyszu z kosmosu (sympatyczny fioletowy stworek o imieniu Oskar), który ląduje przymusowo na Ziemi (a ściślej - w budzie psa Tomka, co wywołuje początkowo pewne niezadowolenie zwierzaka). Oskar żywi się muzyką, stąd, dbając o jego dobrą kondycję, Tomek zabiera go, w celach kulinarnych, do opery. Dzieją się tam jednak straszne

rzeczy - nie dość, że wredny gangster Cezar (wraz ze swym wspólnikiem, Salem) zamierza przejąć gmach tego przybytku, by na jego miejscu wybudować parkingi, to dodatkowo w operze... straszy. Sprawcą "spirytualistycznego" zamieszania jest dość dziwny duch, który m.in. kradnie dyrygentowi jego magiczną batutę. A musiecie wiedzieć, że naszemu "konduktorowi" brak wiary w siebie, i uważa, że tak naprawdę to brak mu talentu, a sukcesy zawdzięcza tylko właśnie wspomnianej batucie. Czyli - same kłopoty: Tomek, Oskar, pies Max i przyjaciółka Tomka, Yukari, muszą bardzo się starać, by udaremnić wredny plan Cezara, wyjaśnić tajemnicę ducha oraz przywrócić dyrygentowi wiarę w siebie. W sumie wygląda to na całkiem niezłą (jak na "potrzeby" niezbyt dużych dzieci) grę przygodową. Tym bardziej, że grafika jest naprawdę bardzo w porządku, dźwięk (w tym bardzo starannie dobrane głosy lektorów odtwarzających role poszczególnych postaci - naturalnie po polsku) stoi na światowym poziomie, a obsługa jest tak prosta, że bardziej już uprościć jej nie można. Każda lokacja to dziesiątki najrozmaitszych zabawnych animek: gdziekolwiek nie klikniemy, na jakimkolwiek elemencie grafiki - nagradzane jest to krótką i bardzo pomysłową sekwencją. Jest ich tak wiele, że aż ręce bolą od klikania. Dodajmy do tego niezłe poczucie humoru autorów, a uzyskamy bardzo atrakcyjnie wyglądającą całość.

Naturalnie, przygody są przygodami, a edukacja - edukacją. Oprócz "kryminalnej" intrygi w program wpleciono kilka (9) gier edukacyjnych, o różnej skali trudności. Niektóre z nich są w sumie prostymi zręcznościówkami z raczej minimalną dawką teorii, inne umożliwiają naprawdę pyszną interaktywną zabawę, przy okazji ucząc tego i owego, kolejne zaś to niemalże podręcznikowy wykład oraz odpowiedzi na najrozmaitsze ciekawe pytania, mające związek z muzyką i terminami oraz zjawiskami dotyczącymi dźwięku (np. czemu podczas burzy najpierw widzimy błyskawicę, a dopiero po chwili słychać huk gromu?).

Tomka i Oskara można uruchomić w 3 trybach. W pierwszym przechodzimy całą przygodę od A do Z, przy okazji (jeśli chcemy) uczestnicząc w edukacyjnej części programu. W drugim jesteśmy tylko biernymi "oglądaczami" przygód Tomka i spółki. W trzeciej części mamy do wyboru wszystkie gry edukacyjne (plus sekwencje opowiadające o poczynaniach naszych przyjaciół).

Szybko omówię gry z ostatniej części. Pierwsza z nich zapoznaje dzieci z pojęciem nuty oraz uczy je odróżniać nuty oznaczające dźwięk o różnym czasie trwania (przy okazji można wysłuchać ciekawego wykładu profesora Leonarda o ultradźwiękach, udzielamy też odpowiedzi na jego pytania dotyczące naszej znajomości pojęć muzycznych i dotyczących akustyki). Możemy też zabawić się w karaoke (ulubiona forma relaksu Japończyków) - czyli śpiewać tekst wyświetlanej na ekranie piosenki do

generowanego przez komputer podkładu muzycznego (wskazane jest podłączenie mikrofonu, który umożliwi rejestrację tego legendarnego wydarzenia). Kolejna zabawa to układnie nut na pięciolinii - musimy zrekonstruować odtwarzaną melodię, wstawiając określone nuty w odpowiednie miejsca na ekranie (można też za ich pomocą stworzyć własne kompozycje). Piąta gra to coś dla miłośników instrumentów klawiszowych. Mamy do dyspozycji prosty syntezator wyposażony w automatyczny akompaniament i sekcję rytmiczną, na którym możemy grać co tylko dusza zapragnie (brzmienia dobieramy z banku danych). Co więcej, syntezator ten nauczy nas grać prostą melodię (wskazując odpowiednie klawisze do naciśnięcia), a zadany temat odtwarza w najrozmaitszych aranżacjach (rock, jazz, mambo, walc). Tu należy zauważyć, że do programu dołączono specjalną klawiaturę muzyczną, którą nakładamy na klawiaturę naszego PC-ta, tworząc w ten sposób prawdziwy domowy syntezator, umożliwiający naprawdę niezła zabawę. Ale jeszcze więcej atrakcji czeka na nas w kolejnej gierce - zabawa w discjockeya. Mamy do wyboru 16 płyt z najrozmaitszymi sekwencjami muzycznymi, dobranymi tak, że można za ich pomocą miksować

U góry:
Więęcej czaduuu!
Sprawdź się jako DJ!

naprawdę niezłe kawałki - to zabawa nie tylko dla dzieci! Na życzenie komputer sam dokonuje miksów, a my musimy tylko wskazać te płyty, które zostały użyte w danym momencie. Dwie kolejne gierki to raczej typowe zręcznościówki. W pierwszej musimy skompletować w pary karty z rysunkami odpowiednich instrumentów (każda z nich w momencie kliknięcia odtwarza dźwięk danego instrumentu), druga zaś jest jeszcze prostsza - wystarczy przeprowadzić nutkę przez labirynt. Ostatnia gra to identyfikacja instrumentów na podstawie wydawanych przez nie dźwięków - naszym zadaniem jest wskazanie, co to za instrument. Na początku jest to proste, ale im dalej, tym trudniej - komputer zaczyna łączyć kilka kolejnych instrumentów w sekwencje i tu już można się nieco napocić. Trzeba jednak uspokoić tych wszystkich, którzy nienawidzą egzaminów - komputer jest bardzo pobłażliwym nauczycielem, nigdy się nie irytuje, a co najwyżej stwierdzi "nieźle, ale mogło być lepiej". Zero stresu!

Sądząc z tego, co wyczytałem w instrukcji, to nie jest to koniec przygód Oskara i Tomka. Kosmicie wyraźnie spodobało się na naszej planecie, zatem niewątpliwie za jakiś czas znów odwiedzi swojego ziemskiego przyjaciela. Jeśli ich kolejne przygody będą zrealizowane równie fajnie jak w omawianym programie, to mam nadzieję, że Oskar długo jeszcze nie będzie miał ochoty powrócić w przestrzeń kosmiczną...

JERZY POPRAWA

Producent:
Rainbow Animation/Optimus Nexus
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

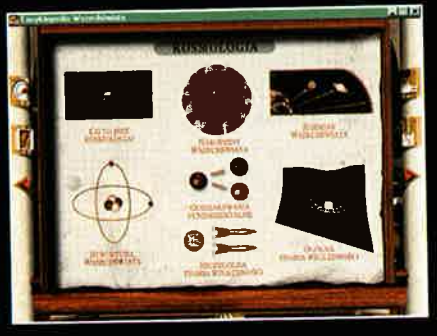
Kompaktowe Universum

Po prawej:
Charakterystyczny układ i forma strony są już chyba znakami rozpoznawczymi encyklopedii wydawanych przez duet DK & Optimus

Tak sobie myślę, że gdyby kiedyś - za 1000 lat - jakiś badacz na podstawie rocznika CDA chciał stworzyć sobie jakiś obraz naszej cywilizacji, to doszedłby na pewno do równie ciekawych, co fałszywych wniosków. Np. stwierdziłby, że ówcześni Polacy byli zagorzałymi miłośnikami astronomii, o czym świadczy m.in. fakt, że w niemal każdym numerze CDA pojawia się obszerna recenzja jakiegoś programu poświęconego tej dziedzinie wiedzy. A jaka jest prawda? Otóż nie wątpię, że tego typu programy są po prostu nader często obecne na naszych łamach, co jednak nie wynika z jakiejś dziwnej fascynacji redaktorów CDA (a szczególnie piszącego te słowa, który swoją drogą rzeczywiście lubi patrzeć w gwiazdy) muzą Uranią (patronką astronomii), a raczej zazębiającymi się planami wydawniczymi firm, które, jakby się zmawiając, zbombardowały nas obfitą, niczym sierpniowy rój Leonidów, porcją kompaktów zawierających najrozmaitsze programy tego typu. Tym wszystkim, którym już do szpiku kości obrzydły moje kolejne "ochy i achy", wydawane co numer CDA, obiecuję, iż postaram się, przynajmniej do końca tego roku, pozostawić gwiazdy, planety i mgławice samym sobie i wrócić gdzieś w bardziej przyziemne okolice.

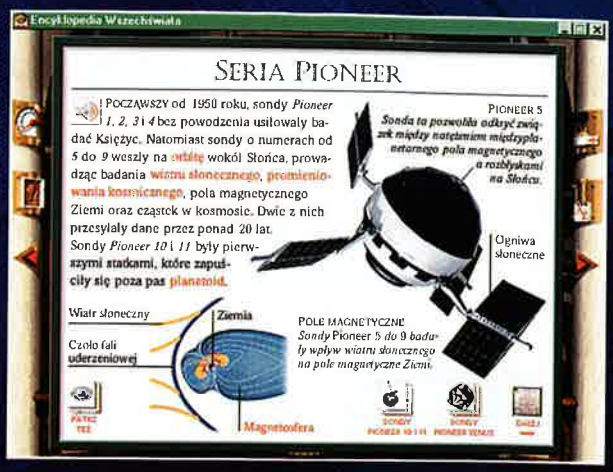
Ale póki co, bierzemy na warsztat program "Encyklopedia Wszechświata" niestrudzonej firmy Optimus Pascal, która po raz n-ty spolszczając programy z Dorling Kindersley, raczy nas niezłą porcją wiedzy w bardzo efektownym multimedialnym opakowaniu (i nie myślę tu o pudełku, a "sosie", w którym podawana jest wiedza). Ponieważ od czasu RedShift2 oceniam wszelkie programy astronomiczne przez pryzmat tej aplikacji, to od razu z zadowoleniem stwierdzam, że Encyklopedia Wszechświata może bez kompleksów stanąć w szranki z tym jakże potężnym przeciwnikiem. Wprawdzie uznaję RedShift2 za wzór absolutnie niedoścignionego (dla ludzi, którzy już sporo wiedzą na tematy astronomiczne i niejedną kometę widzieli na własne oczy), ale EW jest cennym nabytkiem dla kogoś, kto jeszcze nie osiągnął stopnia wtajemniczenia umożliwiającego mu w pełni wykorzystanie potęgi drzemiącej w RS2, a już wyrósł z omawianego w bodaj 5/97 CDA programu przeznaczonego dla nie zaawansowanych. Mówiąc krótko: EW adresowana jest do średnio zaawansowanego odbiorcy w wieku około 12-xx lat, mającego choćby ogólne pojęcie o poruszanych tu zagadnieniach i odczuwającego głód wiedzy. Dzieło to jest też świetne dla wszelakiego rodzaju "niewiernych Tomaszy", którzy nie uwierzą w coś, póki nie zobaczą tego na własne oczy, nie dotkną, poliżą i powąchają. Tacy osobnicy będą mieli m.in. okazję, by samodzielnie wylądować na Księżycu (swoją drogą to całkiem niezła gierka z tego wyszła!) albo złożyć "do kupy" i odpalić rakietę nośną Saturn 5.

Forma graficzna EW nie odbiega od tego, co już kilkakrotnie omawiałem w przypadku recenzji programów do astronomii, więc nie będę się nad tym rozwodził. Tym, którzy po raz pierwszy stykają się z optimusowsko - dorlingowskimi encyklopediami powiem jeno tyle, że ekran główny aplikacji robi na pierwszy rzut oka wrażenie chaosu i jakiejś totalnej rupieciarni czy zagraconego strychu. Ale uwierzcie mi, że jest to chaos jak najbardziej twórczy i przemyślany, a nieporządek jest tylko pozorem ("artystyczny nieład"). Gdy tylko zaczniecie bawić się EW, docenicie tak sposób sterowania, jak i układ tejże strony, który okazuje się wtedy bardzo wygodny i przemyślany.



Chcąc choćby pobieżnie omówić zawartość tego programu, musiałbym zapisać maczkiem ze dwie strony. Skoncentruję się więc na tym, co chyba najwartościowsze - planetarium. Zaiste, zrealizowano je z imponującym rozmachem. Po pierwsze: możemy ustalić sobie miejsce na kuli ziemskiej (z wielką dokładnością), z której prowadzimy obserwacje. Po drugie, ustalamy precyzyjnie datę tego wydarzenia (z dokładnością do minut). Jest to istotne o tyle, że możliwa jest zarówno podróż w przeszłość, jak i przyszłość, i to na "głębokość" 5000 lat w każdą stronę. Po trzecie: obszerny system filtrów umożliwia nam precyzyjne "odsianie" z nieba tego, co nas aktualnie nie interesuje (od słabszych gwiazd po galaktyki). Po czwarte: istnieje możliwość łączenia gwiazd w konstelacje. A propos - tu małe niedopatrzenie: przydałyby się polskie nazwy gwiazdozbiorów, które przecież są w dołączonym do programu słowniku, nie każdy musi być dobry z łaciny. Po piąte: bardzo wygodny i efektowny sposób sterowania, dzięki któremu nawet totalny laik łatwo poradzi sobie z wszystkimi opcjami (korzystając z pomocy... przewodnika). Po szóste: nienachalny sposób podawania informacji - tylko od nas zależy, czy dany obiekt zostanie skomentowany przez komputer (od podania nazwy po bardzo dokładne dane + odsyłacze). Wszystko to razem tworzy spójną i dopracowaną całość, a korzystanie z planetarium jest prawdziwą przyjemnością oraz daje niezapomniane wrażenia (szczególnie na co najmniej 17-calowym monitorze).

Ale naturalnie to tylko jeden z wielu walorów edukacyjnych EW. Bo znajdziecie tam m.in. zbiór artykułów opowiadających o Układzie Słonecznym (zjawiska, planety), wprowadzenie do kosmologii (m.in. teorie narodzin Wszechświata, teorię względności, najróżniejsze spekulacje dotyczące Universum, etc), dużo informacji o statkach kosmicznych (od sond i satelitów, po filmy przedstawiające życie kosmonautów na stacjach orbitalnych; w tym także trójwymiarowe modele statków i baz kosmicznych - Apollo, Saturn, Mir - dzięki którym możemy dokładnie zapoznać się z ich budową), podboju kosmosu, informacje o historii astronomii (od starożytności po współczesność), biografie słynnych ludzi związanych z rozwojem astronomii i obecnością człowieka w przestrzeni pozaziemskiej, a także rozbudowane dane o tysiącach najrozmaitszych obiektów znajdujących się w całym poznanym przez człowieka Wszechświecie, pełne zdjęć, filmów, animacji, wsparte profesjonalną (mówioną) narracją i bardzo zróżnicowaną, ale zawsze dość "kosmiczną", dobrze tworzącą klimat



intelektualnej przygody, muzyką i efektami dźwiękowymi. No i tradycyjnie quiz, gdzie można utrwalić i sprawdzić wiedzę (także w trybie współzawodnictwa pomiędzy 2 użytkownikami). Aby nie być gołosłownym, podam tu suche dane techniczne: 28 sekwencji wideo, 62 animacje, 2 godziny dźwięku, 500 zdjęć i ilustracji, 100.000 nagranych słów. Taka porcja wiedzy wystarcza naprawdę na długo i powinna zadowolić każdego...

Podsumowując: jak już wspomniałem, EW jest programem na poziomie absolutnie wspaniałego RedShift2. Ma jednak tę wielką zaletę, że jest w 100% spolszczona, co na pewno ucieszy tych, którzy są na bakier z językami obcymi. Ale nawet ci, którzy mają już tę aplikację Maris i znają angielski, po zapoznaniu się z tym, co oferuje im Encyklopedia Wszechświata, powinni znaleźć dla tego wydawnictwa miejsce na półce w swoim domu. Warto. Te dwa programy, wzajemnie się uzupełniając, dają bowiem w efekcie iście kosmiczną jakość...

JERZY POPHAWA

Po lewej w głębi: A tu mamy to, co najważniejsze i najprzyjemniejsze w tego typu programach - obserwacja nocnego nieba

Producent:
Dorling Kindersley/ Optimus Pascal

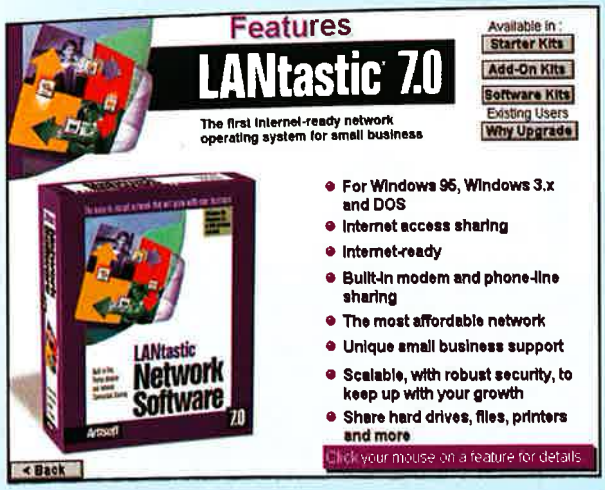
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974

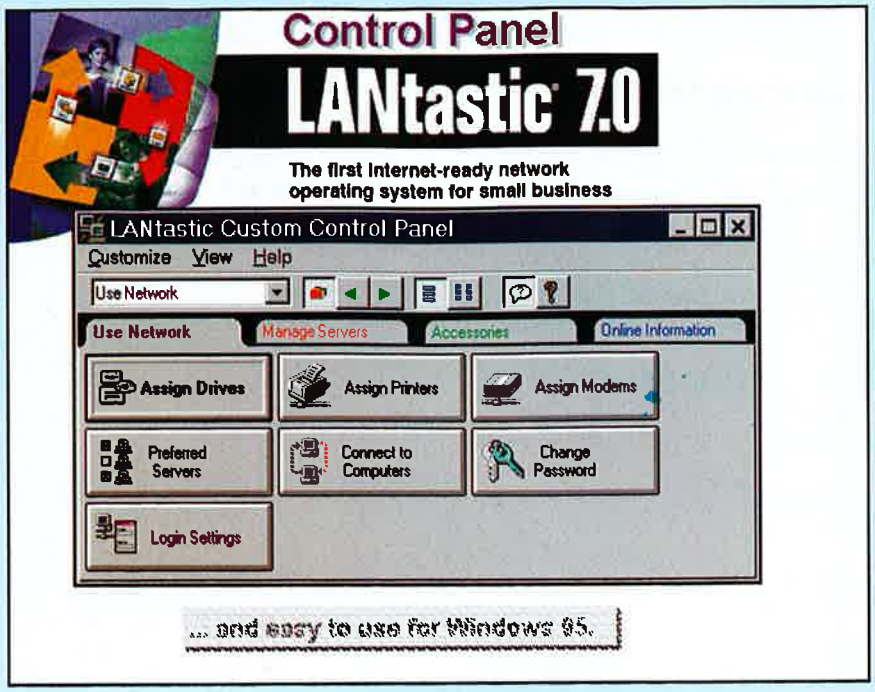
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM, mysz

Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windowsr

Cena: 169,00zł + VAT

Lantastic inaczej

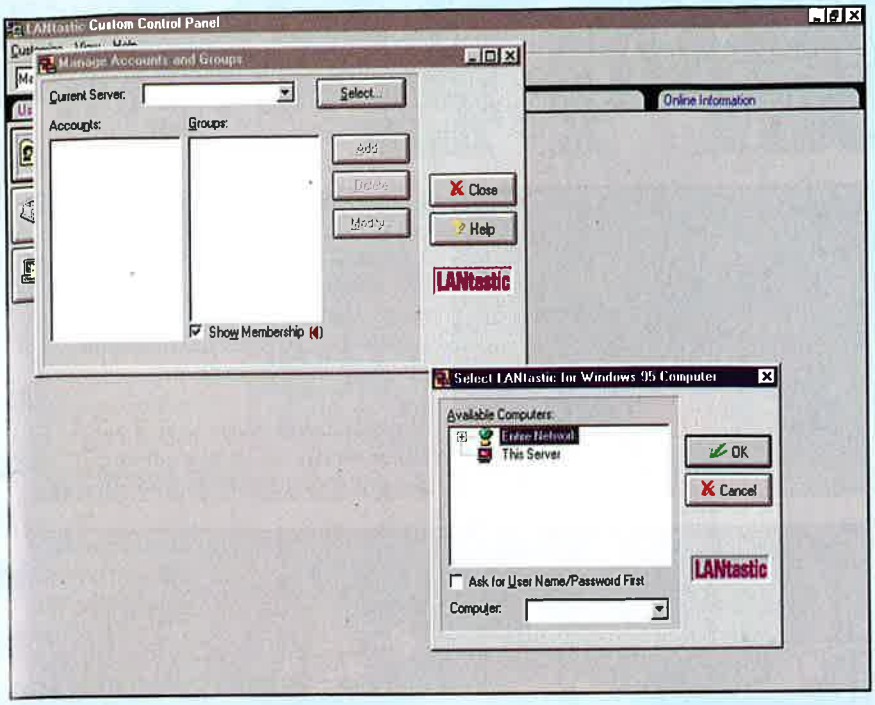




Prawie każdy słyszał już kiedyś o sieciach komputerowych. Nie każdy jednak miał z takim czymś do czynienia, a jeśli nawet podczas instalacji Windows 95 napotkał dziwne komunikaty o wykryciu karty sieciowej (wykrywa ją nawet na komputerze bez takiego sprzętu), to po prostu starał się to ominąć jak najdalej, zwłaszcza, gdy obejrzał sobie dziwnie brzmiące hasła typu IPX, TCP/IP lub NetBIOS. Tymczasem wbrew pozorom sieć jako taka jest prosta w obsłudze i wyjątkowo przydatna wszędzie, gdzie znajduje się więcej, niż jeden komputer. Oczywiście nie każdy potrzebuje potężnego serwera UNIXowego z tysiącem terminali, a nawet nie zawsze konieczne jest, by sieć w ogóle miała jakikolwiek serwer (dla informacji: serwer, to komputer włączony w sieć, który udostępnia swe zasoby innym komputerom). Kłopot jednak w tym, że sieci komputerowej potrzebują zwykle ludzie, którzy zupełnie się na niej nie znają (i nie muszą) czyli np. biznesmeni i właściciele firm. W większości przypadków rozwiązaniem jest zatrudnienie eksperta, który sam zajmie się konfiguracją i skompletowaniem sieci. Często jednak źle rozumiana "oszczędność" może doprowadzić do sytuacji, kiedy zainstalowana byle jak przez znajomego, który "podobno się zna" sieć będzie sprawiać więcej kłopotów i (co ważniejsze) kosztów, niż wyniosłaby nawet poczwórna opłata za instalację przez fachowca. Historii dotyczących nieprawidłowej konfiguracji, błędnego doboru sprzętu itp. jest całe mnóstwo, jednak kłopoty zaczynają się już przy wyborze systemu sieciowego (gdzie zwykle rolę odgrywają względy finansowe, a nie techniczne), czemu postaram się zaradzić niniejszym artykułem.

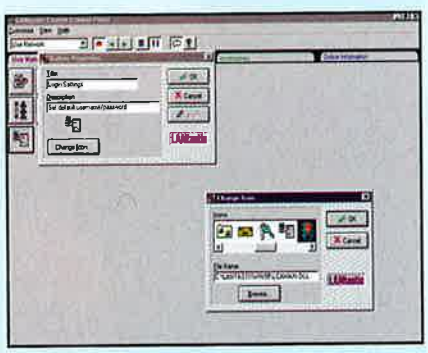
W naszym kraju niezwykle popularny jest system Novell NetWare, toteż, jeżeli mowa o "sieci", ludziom zwykle przychodzi na myśl właśnie Novell. Niestety jednak, mimo wielu zalet zupełnie nie nadaje się do małej firmy- posiadającej np. cztery komputery, z których każdy wykorzystywany jest w codziennej pracy. Poza tym nie jest najtańszy, ani też prosty w administracji. Mimo to jednak często można spotkać się z decyzją instalacji tego systemu właśnie w małych firmach, takich, jak wymieniona w przykładzie powyżej. Nie wszyscy wiedzą, że w przeciwieństwie do "profesjonalnych" systemów wymagających serwera (który wyłącznie zarządza siecią- pracować na nim nie można) specjalnie z myślą o małych firmach opracowane zostały tzw. systemy Peer to Peer (każdy z każdym), które nie dość, że serwera nie wymagają, to zwykle obsługa ich jest trywialnie prosta, a i koszty o wiele mniejsze. Najtańszym rozwiązaniem jest zainstalowanie sieci Microsoft Network. W zasadzie nie wymaga to żadnych kosztów, bowiem jest ona wbudowana w system Windows 95, toteż jej legalne użytkowanie wymaga wyłącznie zakupu licencjonowanych kopii Windows dla wszystkich komputerów (lup zakupu licencji grupowej). Nie jest to jednak najlepsze z możliwych rozwiązań. Sieć może być trywialnie prosta w obsłudze, ale powinna również gwarantować bezpieczeństwo danych, tymczasem w sieci Windows 95 jestem w stanie w ciągu kilku sekund dostać się do każdego komputera, udostępnić sobie wszystkie jago zasoby i usunąć poprzedniego użytkownika, a jeżeli do sieci loguję się z poziomu Windows NT 4.0, to mogę to zrobić nawet nie ruszając się zza biurka (przy czym zaznaczam, że nie jestem ani specjalnie uzdolnionym hackerem, ani też ekspertem Microsoftu- tu wystarczy minimum wiedzy). W tym momencie alternatywą jest system LanTastic produkcji firmy Artisoft. Jest on obecny na naszym rynku od dosyć dawna, ale właśnie teraz pojawiła się wersja dla Windows 95, z powodzeniem zastępująca sieć Microsoft Network .

Przyznam szczerze, że na początku wydawało mi się to bezcelowe. Skoro sieć Windowsa jest za darmo, to po co komu LanTastic?. Jedyną jego przewagą wydawało się to, że może działać również z poziomu Dos (przy czym możliwa jest komunikacja między komputerami z uruchomionym Dosem, a "Windowsowymi"). Poza tym oferuje on większe zabezpieczenia przed interwencją niepowołanych osób w system. To wszystko jednak wydawało się zbyt mało, by zapłacić mając do wyboru system darmowy. Jednak całkowicie zmieniłem zdanie po przeczytaniu dokumentacji i zainstalowaniu pakietu. Co prawda komunikacja między Dos a Windows nie jest już możliwa (w wersji dla Win 3.1 była, ale to była tylko nakładka na Dosa), ale za to LanTastic w wersji 7.0 oferuje wiele innych interesujących możliwości. Dość istotną rolę w pakiecie sieciowym



odgrywają programy umożliwiające zarządzanie siecią i pozwalające wykorzystać jej możliwości. W Windows 95 mamy możliwość jedynie decyzji, czy udostępnić nasze pliki i drukarki, oraz czy logować się do sieci, czy też nie. Natomiast LanTastic umożliwia między innymi przydzielanie kont z różnymi poziomami uprawnień dowolnemu użytkownikowi na dowolnym komputerze (mogę mieć konta na kilku komputerach i na każdym z nich różne uprawnienia) a także choćby administrację całą siecią z dowolnego komputera (wystarczy zalogować się z hasłem administratora). Poza tym (o czym już wspomniałem), udostępnia on trzydzieści dwa poziomy zabezpieczeń (dla porównania Microsoft Network zapewnia dwa) co pozwala na swobodną i komfortową administrację systemem. Dużą zaletą jest też pakiet pomocniczych programów dostarczanych wraz z systemem. Są to między innymi poczta sieciowa (działająca na zasadach podobnych do Emaila), a także (opisywany w poprzednim numerze CDA) program Ishare umożliwiający korzystanie z internetu wszystkim komputerom w sieci lokalnej (za pośrednictwem ModemShare, który jest częścią pakietu).

Instalacja i obsługa sieci jest trywialna. Miałem okazję pracować z Dosową wersją LanTastica (6.0) i program zarządzający:



NetManager zrobił na mnie miłe wrażenie, ale to, co oferuje "siódemka" to już zupełny komfort. Przyznam się, że w Novell Netware nie potrafiłbym obecnie założyć konta i udostępnić go użytkownikowi, mimo iż "wkuwałem"" to przez długi czas na uczelni, natomiast w LanTastic może to zrobić ktoś, kto nigdy dotąd nie miał do czynienia z siecią (no może nie do końca- trzeba znać podstawową terminologię). Problemem może być brak (lub wręcz śladowa ilość) polskiej literatury na temat LanTastica, ale w chwili obecnej i tak znajomość angielskiego konieczna jest praktycznie wszędzie, a z dokumentacją w tym języku nie ma najmniejszych problemów (pakiet zawiera obszerną pomoc, a mnóstwo dodatkowych informacji, jak również forum dyskusyjne można znaleźć w internecie).

Teraz troszeczkę o wadach. LanTastic ma ich naprawdę niewiele, niemniej jednak są i trzeba je wymienić. Pierwsza z nich nie jest winą producenta, ale niestety jest najbardziej istotna. Otóż nie wszyscy producenci kart sieciowych dostarczają sterowniki do LanTastica. Także nie wszystkie programy działające z siecią Microsoft Network będą działać (choć oba przypadki dotyczą raczej produktów "drugiej kategorii", których i tak nie warto kupować). Kolejną wadą jest nie dopracowany instalator. Po instalacji w panelu sterowania- w menu "system" pojawiają się problemy z zegarem systemowym i kilkoma innymi urządzeniami wynikające z błędnej instalacji ModemShare (którego nota bene nie chciałem instalować). Da się to zrobić bardzo prosto, ręcznie określając zasoby dla tych urządzeń, niemniej jednak nie powinno mieć miejsca. Zarzuty można również postawić samemu programowi instalacyjnemu. Tak, jak w wersji 6.0 nie jest możliwe doinstalowanie, bądź odinstalowanie żadnego komponentu. Za każdym razem trzeba ponownie instalować cały system. Poza tym w wersji trial występuje również mało szkodliwy, ale nieprzyjemny komunikat po zakończeniu instalacji. Informuje on o ograniczeniach tej wersji i sam w sobie jest w porządku, ale pojawia się na niebieskiej planszy znanej wszystkim użytkownikom 95 z komunikatu: "wystąpił błąd krytyczny...itd." (zachowuje tą samą kolorystykę i tak samo przed jego pojawieniem się gaśnie ekran). Problemu tego nie ma w licencjonowanej wersji, ale po co straszyć ludzi ?

Generalnie, mimo kilku wymienionych błędów LanTastic wydaje się najlepszym z dostępnych na rynku systemów Peer to Peer. Przy okazji niebagatelną zaletą jest to, że posiada polskich dystrybutorów (a co za tym idzie polski serwis i "hot line" czyli linię informacyjną), a także to,że jego cena nie jest zbyt wygórowana. Ogólnie jest to naprawdę system godny polecenia.

I jeszcze jedna informacja: kilkakrotnie porównywałem LanTastic do Novell NetWare. Warto jednak zauważyć, że ten ostatni wcale nie jest gorszy, ale ma po prostu zupełnie inną nisze rynkową (nadaje się do zastosowań, gdzie np. LanTastic zupełnie by się nie sprawdził). Generalnie jednak jest to system dla profesjonalnych zastosowań i jego tematu prawdopodobnie nie będziemy poruszać na łamach CDA.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
Artisoft
Dystrybutor:
Forlans
tel. (061) 689900
Minimalna konfiguracja:
486 DX 66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena: ✆

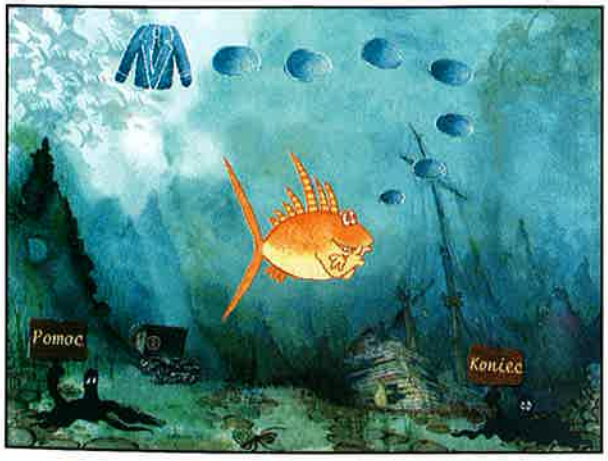
Osiem życzeń

Dopisywanie dalszego ciągu do znanych bajek może być ciekawe... Jeśli zatem od dzieciństwa męczyło Was pytanie "a co właściwie robi złota rybka, w czasie gdy nie spełnia 3 życzeń kolejnym rybakom", to proponuję zerknąć do "Marzeń złotej rybki" - interaktywnej bajki dla dzieci, wydanej przez Oxford University Press, a umiejętnie "zlokalizowanej" (tzn. przetłumaczonej na język polski) przez Optimus Pascal.

Po prawej w głębi: Wesoły Czaruś w kosmosie.

Ta prościutka bajeczka przeznaczona jest raczej dla najmłodszych odbiorców (powiedzmy w wieku 4-8 lat), których fascynuje jeszcze sam fakt zabawy z komputerem. "Marzenia..." nie oferują bowiem niczego poza ciągiem kolejnych, a niezależnych od siebie, nieskomplikowanych epizodów, powiązanych postacią głównego bohatera - złotej rybki imieniem Czaruś. Czaruś, zmęczony nieco spełnianiem cudzych życzeń, postanawia urządzić sobie wakacje. Będzie teraz spełniał życzenia... sam sobie.

W tym momencie gracz może wziąć udział w kolejnych wyprawach Czarusia w świat swojej wyobraźni. Rybek (bo tak chyba brzmi męska forma tego słowa?) nieźle zaszalał - przyznał sobie prawo do kolejnych 8 życzeń. Trzeba przyznać, że



na nich nie oszczędzał: a to zamówił 100 ubrań, a to kupił sobie samochód, łódź podwodną, konia lub poleciał w kosmos, odwiedził Atlantydę itp. Każde marzenie to okazja (dla dziecka) na poklikanie po wszystkim, co tylko widać na danej planszy. Zwykle wywoła to jakąś mniej lub bardziej śmieszną reakcję (animacja, efekty dźwiękowe, dodatkowy komentarz narratora). Podejrzewam, że niektóre dowcipy językowe (np. aluzje do Yoko

Ono i "yellow submarine" przy przygodzie z łodzią podwodną), raczej nie dotrą do dzisiejszych kilku(nasto?)latków, dla których The Beatles jest mniej więcej taką samą "ramotką" jak np. Bach czy Mozart, no ale cóż... Bardziej liczy się fakt, że narratorem jest Pan Piotruś (Piotruś Pan?) Fronczewski, grafika jest bardzo staranna (SVGA w 256 kolorach), animacja płynna, a muzyka odpowiednio dobrana klimatem i zróżnicowana, zaś całość jest bardzo prosta w obsłudze. Jednak jako nieco starszy (i tym samym bardziej krytyczny) odbiorca muszę tu wytknąć autorom, że chyba zbyt często idą na łatwiznę (np. w każdej przygodzie antena satelitarna robi to samo - obraca się ze skrzypieniem, jakby nie można było wymyślić czegoś oryginalniejszego, i w niemal każdym epizodzie powtarza się gag z wyładowaniem elektrycznym, itd.) - małe dziecko zapewne jednak nie zauważy takich subtelności.

Ponownie podkreślam jeszcze na zakończenie, że cała rola odbiorcy ogranicza się tu wyłącznie do klikania i obserwowania wywołanych tym reakcji, brak możliwości większej ingerencji w sam program (nie licząc faktu, że w dowolnej chwili można wybrać epizod i przenieść się do niego, albo też ograniczyć się do całkowicie biernego obserwowania wszystkich przygód Czarusia). To nie jest satysfakcjonujące nawet już dla nieco starszych dzieci. Ale jeśli Wasze pociechy czy dużo młodsze rodzeństwo, jest właśnie na etapie "ja też chcę, daj mi myszkęęęę!!!", to ta bajka sprawi, że na jakiś czas będziecie mieli ich "z głowy".

Jerzy Poprawa

Producent:
Oxford University Press /Optimus Pascal
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
486 SX, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2, mysz
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Angielski dla wytrwałych

Od jakiegoś czasu na łamach CDa prezentujemy programy edukacyjne do nauki języka angielskiego z pakietu LangMaster. Dla tych, którzy przebrnęli już przez kursy dla początkujących i średnio zaawansowanych, przeznaczony jest ostatni poziom kursu, czyli LangMaster - Intermediate level.

Jak wszystkie pozostałe programy z tego cyklu oferuje on naukę języka angielskiego metodą re-wise: coraz popularniejszą i, co najważniejsze, skuteczną techniką nauczania, opracowaną przez doświadczone zespoły pedagogów i językoznawców. Jeśli chodzi o zawartość kursu, to tradycyjnie już oferuje on cztery opowiadania, na podstawie których przeprowadzany jest kurs. Tym razem są to: Dracula, The Sign of Four, The Woman Who Disappeared oraz The Speckled Band and Other Stories. Przebieg kursu również jest taki sam, jak w przypadku poprzednich etapów. Na początku zapoznajemy się z tekstem odczytanym przez lektora, a później, korzystając z wspomnianej metody re-wise staramy się zapamiętać i zrozumieć jak największą ilość słów w kolejnych ćwiczeniach. Trzeba przyznać, że sposób ten sprawdza się znakomicie powodując, że nauka (jeśli trzymamy się zaleceń programu) prowadzona jest konsekwentnie i dopiero, jeśli w wystarczającym stopniu opanujemy dany materiał, (co jest na bieżąco sprawdzane i podsumowywanwe odpowiednimi ocenami), możemy przejść na wyższy etap wtajemniczenia.

Godnym uwagi faktem jest zastosowanie tzw. "skrzynki pocztowej" i "słowniczka re-wise", które zmuszają użytkownika do czegoś w rodzaju prowadzenia notatek. Z praktyki wiem, że zwykle nikomu nie chce się tego robić, a naprawdę pomaga to w nauce. I to by było tyle, jeżeli chodzi o zawartość merytoryczną programu. Nie mam do niej żadnych zarzutów, zresztą osobom, które testowały wcześniejsze poziomy kursu, również się podobała. Nieco gorzej jest jeżeli chodzi o tzw. "multimedialną oprawę" programu, czyli grafikę i dźwięk. Co do dźwięku, to zarzuty są niewielkie - po prostu mogłoby być minimalnie lepiej, ale co do grafiki, to tutaj producenci mogliby się bardziej postarać. Rozumiem, że są różne style grafiki, i komuś może się podobać zamierzona brzydota postaci występujących w ilustrowanych opowiadaniach, ale w połączeniu z "buraczaną" kolorystyką wywiera to (przynajmniej na mnie) niezbyt estetyczne wrażenie. Również obsługa nie jest zbyt intuicyjna. Co prawda nie spotkałem jeszcze programu do nauki języka, w którym była by wygodniejsza (vide Euro Plus+, w którym było to rozwiązane nawet mniej wygodnie), ale wreszcie powinien się taki pojawić. Nie znaczy to, że obsługa jest przerażająco skomplikowana - po prostu chciałoby się oprócz dobrze podanej wiedzy otrzymać jeszcze trochę wygody.

W sumie Langmasterowi powinienem wystawić dwie opinie. W dziedzinie edukacji jest on faktycznie niezastąpiony i prezentuje bardzo wysoki poziom, natomiast jeżeli chodzi o oprawę audiowizualną, to producent mógłby nieco bardziej przyłożyć się do pracy. Nie jest zła, ale nie jest to też poziom światowy, jakiego w sumie powinno się oczekiwać.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
Collins Cobuild
Dystrybutor:
DD Komputery
tel.(048)608091
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32,
Cena: ✆

Corelowy zawrót głowy

Potęga Corela wyrosła przede wszystkim na dobrych narzędziach cieszących się niesłabnącym powodzeniem zarówno u profesjonalnych grafików, jak i "szarych" użytkowników Peceta (choć dla tych drugich barierą jest niestety cena programów). Mowa oczywiście o CorelDRAW i CorelCAD. Nie można również pominąć odwiecznego konkurenta słynnego MSWorda, czyli WordPerfecta. Wśród użytkowników przeważa jednak opinia, że Corel zbytnio komplikuje obsługę programów, czyniąc ją mniej intuicyjną w porównaniu do konkurencji...

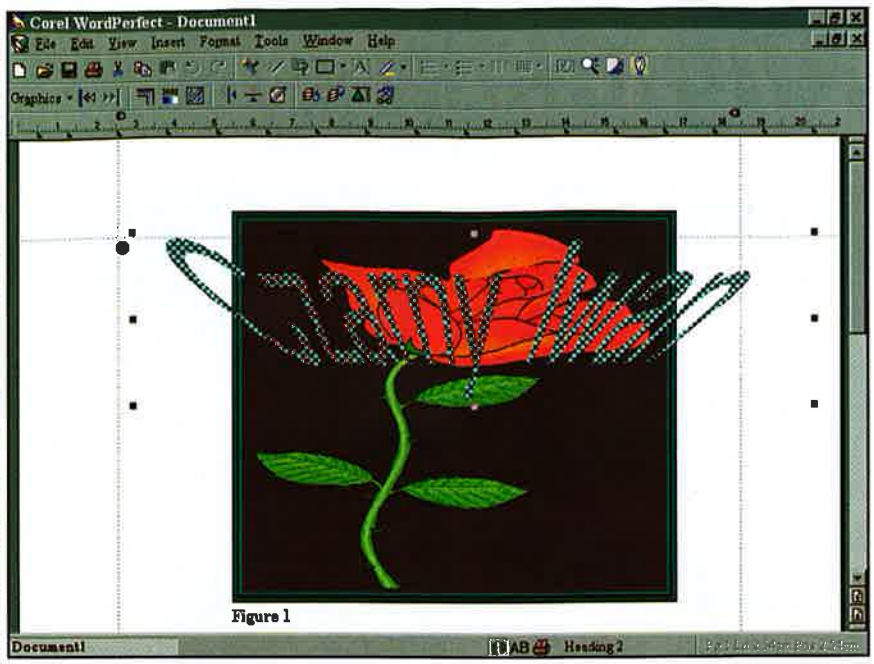
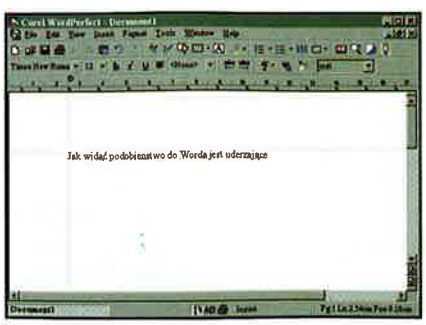
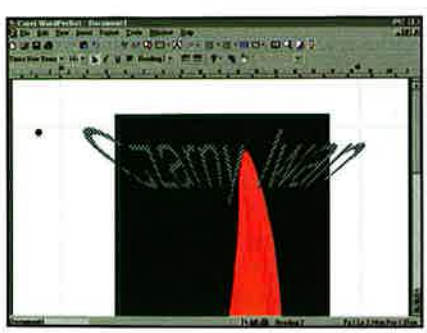


Figure 1

W majowym numerze CDA mieliśmy okazję przedstawić nowy, potężny pakiet biurowy z Microsoftu przeznaczony dla firm. Pomysłowa, z rozmachem przeprowadzona kampania reklamowa spowodowała wielkie zainteresowanie Microsoft Office '97 (duże znaczenie ma tu również nowa, wielozadaniowa platforma, na której nowy Office działa, czyli Windows NT 4.0, umożliwiająca znacznie wydajniejszą pracę). Jak się okazuje, Corel nie zamierzał czekać aż produkty innych firm zdobędą cały rynek i zaproponował pakiet programów niewiele ustępujących atrakcyjnością i funkcjonalnością dziełu z Microsoftu. Co najważniejsze, WordPerfect Suite 8 to niezwykle wydajny pakiet przeznaczony dla small biznesu i dla "normalnych" użytkowników. Mówiąc krótko - został stworzony z myślą o wykorzystaniu jego możliwości w domu. Istotne jest również, że Corel postawił tym razem na maksymalne uproszczenie i ułatwienie pracy. Aby pogodzić wymagania stawiane programom przez "zawodowców" i to, czego oczekują od użytkownicy-amatorzy, Corel zaproponował dwa równorzędne pakiety. Wspomniany CWPS 8 (jakoś tak kojarzy mi się ten skrót z Akademią Sztuk Pięknych) oraz Corel WordPerfect Suite 8 Professional dla dużych firm - korporacji. My oczywiście zajmiemy się wersją przeznaczoną dla szerszego koła odbiorców.

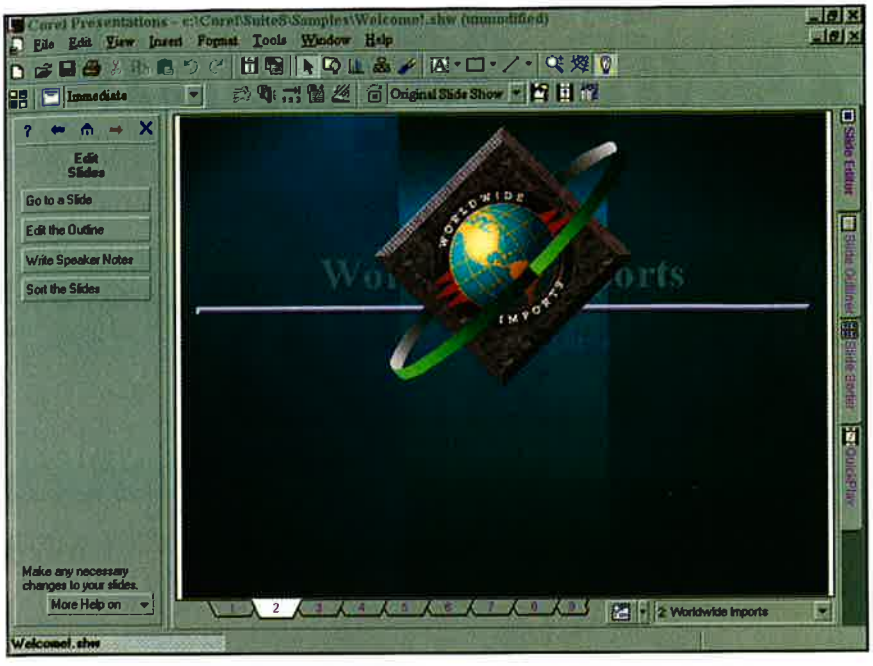


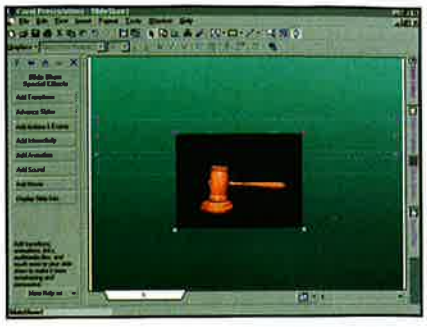
Jak podpowiada nazwa pakietu, możemy spodziewać się zestawu aplikacji, które powinny wystarczyć nam do wykonania większości typowych komputerowo -biurowych prac. Podobnie jak w pakiecie Office 97, znajdą się tu narzędzia do edycji tekstu, obróbki graficznej, tworzenia własnych stron WWW. Nie może zabraknąć arkusza kalkulacyjnego i aplikacji ułatwiającej prace w Internecie (bardzo dobry Netscape Navigator). Oprócz tego na "błyszczącym krążku" znajdziemy mnóstwo niezwykle przydatnych dodatków (1000 rodzajów fontów, 200 profesjonalnych zdjęć do dokumentów i prezentacji, 10.000 obrazków 180 propozycji layotu, itd.).



Obecnie Corel postawił na maksymalne zintegrowanie programów. Tekst, który napiszemy za pomocą Perfecta możemy poddać obróbce graficznej dzięki Corel Presentations, tworząc błyskawicznie stronę internetową. W innym wypadku przeniesiemy nowo zapisany dokument do Corel Photo House, bardzo łatwo wprowadzając do tekstu zdjęcia, elementy graficzne itd. Możemy po prostu wszechstronnie wykorzystać możliwości każdej z aplikacji i jej wyjątkowe właściwości, nie martwiąc się o "kompatybilność" (strasznie nadużywany termin). Na dodatek programy możemy swobodnie rekonfigurować, dodając lub odejmując opcje w listwie menu - zgodnie z naszymi wymaganiami.

Specjaliści z Corela, podobnie jak Microsoft, bardzo duży nacisk położyli na możliwość edycji dokumentów i pracy w Internecie. Za pomocą uniwersalnego edytora, czyli WordPerfecta, możemy łatwo i przyjemnie tworzyć strony Web (skorzystamy z gotowych szablonów), reorganizować tekst jako WWW, ftp, http. Automatycznie wybierzemy właściwy format, resztę pracy z tekstem pozostawiając programowi. W tym przypadku skorzystamy z pomocy Corel



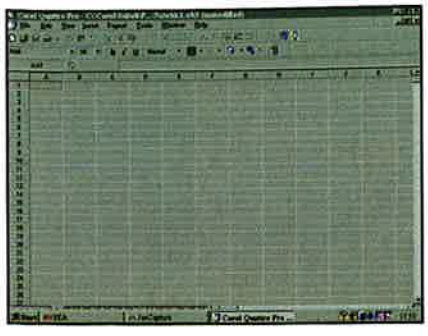


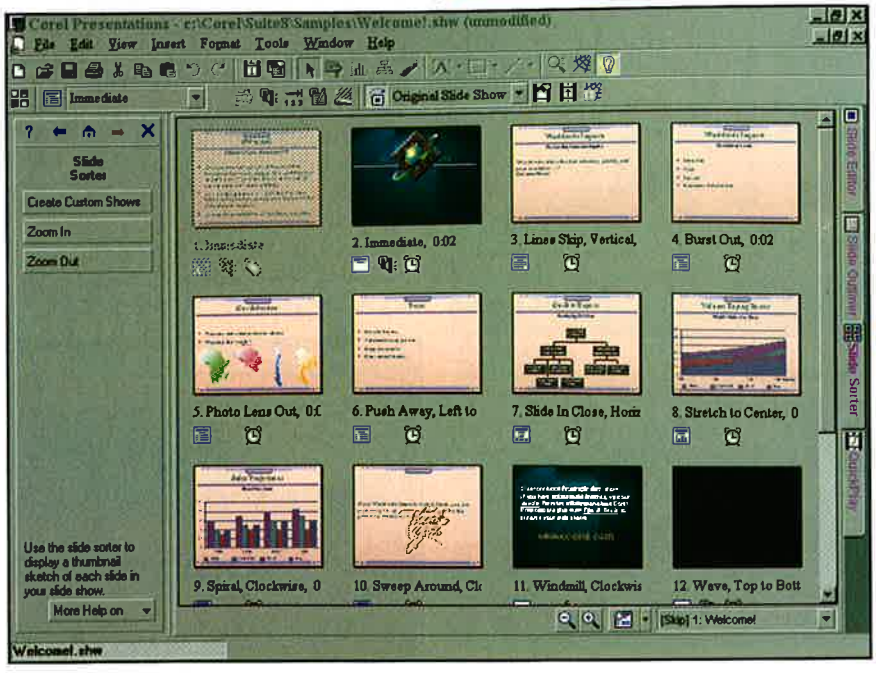
Po lewej w głębi: Jedna z animacji, które możemy użyć przy projektowaniu stron www

Barista, specjalnego "pomocnika", dzięki któremu zapiszemy właściwy format. Dla zaawansowanych dodano aplety Javy, umożliwiające znacznie lepsze operowanie na stronach internetowych niż w wypadku poczciwego HTML. Oczywiście możemy skorzystać z już gotowych wzorów i kolumn graficznych (layout). Podstawą pracy z WordPerfectem jest oczywiście tworzenie tekstu. Mamy tutaj znacznie poszerzenie możliwości. Muszę przyznać, że w świecie "poważnych" edytorów następuje stopniowa unifikacja. W trakcie pracy z programem odniosłem wrażenie, że dzieło Corela jest po prostu odbiciem Worda. Zarówno jeśli chodzi o możliwości, jak i o wizualną stronę aplikacji, podobieństwa są uderzające. Sprawdzanie pisowni, autokorekta, narzędzia do rysowania tabel, to tylko ułamek możliwości programu. Ciekawa jest również opcja (bardzo podobna do OfficeArt), dzięki której łatwo uzyskamy efekty 2D i 3D, jak również cieniowanie, tekstury, wielokolorowe wypełnienia itd.

Kolejnym, wartym kilku słów komentarza programem jest Corel Photo House. To uniwersalne narzędzie do edycji i obróbki zdjęć, wzbogacone o olbrzymią bazę efektów specjalnych, zadowoli każdego użytkownika. Jak zwykle u Corela, możemy spodziewać się całej masy filtrów i masek, które pozwolą nam błyskawicznie uzyskać ciekawe projekty. Dobrze również, że pomyślano o naprawdę bogatej bazie już gotowych pomysłów. Możemy je wkomponować we własne projekty. Praca z CPH jest bardzo łatwa, wręcz intuicyjna, w zasadzie nie będziemy musieli korzystać z pliku pomocy. Większość wybranych opcji graficznych została zaopatrzona w przykład wykorzystania efektu (okno po prawej stronie). Możemy więc natychmiast przekonać się, jaki wynik da zamierzona ingerencja.

Specjalny programik: DAD (Desktop Application Director) ułatwi nam pracę , umieszczając ikony poszczególnych aplikacji pakietu w pasku Windows. Będziemy więc mogli natychmiast uaktywnić rezydentne programy. Narzędzie do organizacji dnia pracy, swoistego managera, odnajdziemy w postaci CorelCentral. Dostępna jest tu ciekawie zaprojektowana książka adresowa, kalendarz, notatnik, PIM (Personal Information Manager).



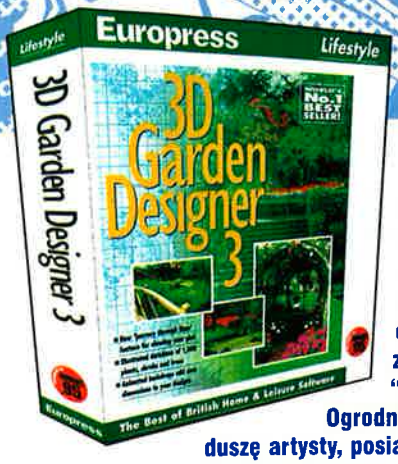


Poszczególne elementy możemy oczywiście dowolnie zdefiniować według własnego stylu pracy. To tylko szczypta informacji o nowym Corelu.
Nowy pakiet Corela wykorzystuje już w pełni możliwości architektury MMX. Stworzony z myślą o maksymalnym komforcie i funkcjonalności (WYSWIG) pakiet jest ciekawą propozycją dla naszych domowych "stacji roboczych". Jeżeli potrzebują Państwo narzędzia umożliwiającego "ogarnięcie" budżetu, programu do grafiki czy po prostu dobrego edytora, do takich zadań i dla wielu innych potrzeb Corel znakomicie się nadaje. Łatwiejsza w obsłudze, "domowa" struktura programów wydaje się dla użytkownika nieco lepsza, przyjaźniejsza w obsłudze niż profesjonalny pakiet Office 97.

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Corel Corporation
Dystrybutor:
Corel Corporation
tel. (001) 6137280826
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95/NT 4.0, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: 385 $ (179 $ upgrade)

Marzenie ogrodnika



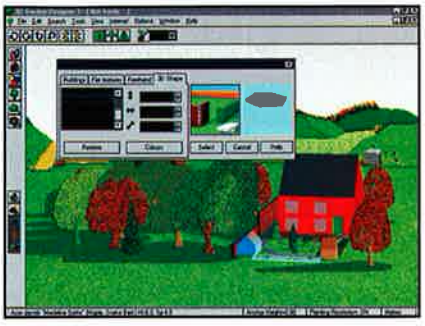
Być ogrodnikiem - to nie oznacza tylko "wykonywać zawód ogrodnika". Być ogrodnikiem znaczy też tyle, co "być artystą". Ogrodnik musi mieć duszę artysty, posiadać wielką wyobraźnię przestrzenną, być wyposażony w chińską cierpliwość (tu nie ma co liczyć na natychmiastowe i od razu widoczne efekty pracy), no a poza tym musi dysponować sporą wiedzą fachową. Musi znać się na roślinach, sposobach ich upraw, aranżacji otoczenia, musi wiedzieć np. które rośliny się wzajemnie tolerują, musi mieć w małym palcu informacje o ich okresie wegetacyjnym, tak by np. pysznie wyglądający w maju ogród nie zmienił się już w sierpniu w zagony pełne przekwitłych badyli, itp.

Wszyscy zapewne słyszeli o słynnych kontemplacyjnych ogrodach japońskich (ogródki zen), jak i o nie mniej słynnych ogrodach francuskich, pełnych m.in. finezyjnie przystrzyżonych w najrozmaitsze kształty żywopłotów, czy aranżowanych tak, by wyglądały możliwie naturalnie, ogrodach angielskich. A czy

zdajecie sobie sprawę, jak wiele trudu kosztowało stworzenie takich dzieł sztuki?

A może chcecie spróbować swoich sił w tej skomplikowanej zabawie? Chcecie zaaranżować sobie swój własny mały (albo i duży) ogródek? No to grabie i gracki w dłoń... zaraz, stop! Nie tak szybko. Czy nie lepiej przetestować to "na sucho", bez ryzyka i bez bólu pleców i pokrytych pęcherzami dłoni? Pewnie, że lepiej. Dlatego radzę Wam sięgnąć po najnowszą (trzecią) część 3D Garden Designer firmy Europress, i w komfortowych warunkach, przed ekranami monitorów, tworzyć to wszystko, co podpowie Wam wyobraźnia... Obsługa tego programu nie jest bynajmniej prosta, szczególnie dla osób mało obeznanych z komputerem, ale cóż - bez pracy nie ma kołaczy. Na pewno jednak opanowywanie niuansów obsługi tej aplikacji jest przyjemniejsza niż żmudne machanie łopatą. Ci, którzy mieli choćby minimalny kontakt z jakimkolwiek programem graficznym, szczególnie z takim, który umożliwia tworzenie obiektów 3D (np. 3D Studio), poradzą sobie błyskawicznie i będzie to dla nich "bułka z masłem". Tym bardziej, że aplikacja ta w bliższym kontakcie jest naprawdę przyjazna i wystarczy tylko "chcieć chcieć", by w ciągu paru godzin stać się prawdziwym wirtualnym ogrodnikiem. Analiza zawartych w programie przykładowych projektów szybko pozwolą Wam opanować wszelkie tajniki obsługi (nie mówiąc już o rozbudowanym helpie).

To co, zaczynamy? Zaczynamy! Po uruchomieniu widzimy niezbyt rozbudowany panel sterujący (ale bez obaw, ikon może nie ma dużo, ale każda z nich kryje w sobie bogactwo najrozmaitszych opcji). Po ustaleniu rozmiaru ogrodu zaczynamy pracę. Możemy więc wytyczać drogi, stawiać dziesiątki najrozmaitszych budowli (domy, bungalowy, garaże (!)), tworzyć wydzielone zagony (dowolnego kształtu), obsadzać je tysiącami najrozmaitszych roślin z zawartego w programie banku danych (naturalnie możemy wprowadzać tam także nowe obiekty), oddzielać je płotami, bramami, tworzyć trawniki, żywopłoty i co tylko dusza zapragnie. W czasie prac możemy praktycznie dowolnie modyfikować każdy zawarty w programie obiekt, począwszy od jego rozmiarów, po kolorystykę (ale nie oznacza to, że np. możemy zmienić kolor róży na niebieski; no, nie przesadzajmy!).



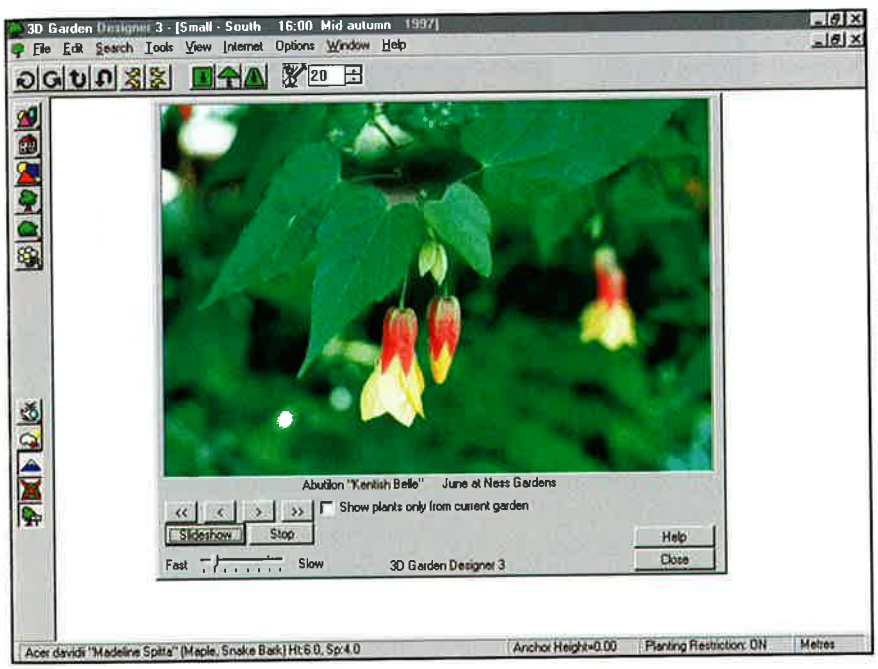
Możliwe jest też definiowanie grup obiektów (np. zestawu roślin), które potem "sadzimy" jednym kliknięciem myszki. Dla osób, które nie lubią narzucanych ograniczeń istnieje opcja "freehand", umożliwiająca ręczne tworzenie od podstaw wybranego elementu. Ba, możemy nawet zdefiniować klimat, w jakim znajdzie się nasz ogródek!

Wybierając np. jakiś krzew, widzimy jego fotografię, dane (rozmiar wyjściowy, jak i maksymalną wielkość, jaką owa a roślina osiągnie, temperaturę, w jakiej roślinka czuje się najlepiej, okres wegetacji, łacińską i angielską nazwę, itp.). Ale najlepsza zabawa zaczyna się dopiero po wstępnym zaprojektowaniu ogrodu. Po pierwsze możemy obserwować go w trzech różnych planach perspektywicznych (od "lotu ptaka w 2D", po piękne izometryczne ujęcie w 3D). Możliwa jest też wirtualna podróż po ogrodzie, gdzie krok po kroku poruszamy się po wcześniej wytyczonych ścieżkach (i nie tylko), a obraz zachowuje się zgodnie z wszystkimi prawami perspektywy. Ba, jest nawet możliwy... lot helikopterem nad

tak stworzonym ogrodem. Tu przy okazji istnieją jeszcze dodatkowe możliwości wpływania na to, co widzimy (rotacje, itp.), a także... filmowanie wybranych fragmentów ogrodu wirtualną kamerą wideo! Możemy też obserwować swój ogród w czasie jednego dnia (rozkład cieni - czy np. drzewo nie będzie nam zacieniało naszego przytulnego bungalowu po południu), jak i w czasie sezonu (widzimy, które rośliny w danym czasie rozkwitają, wydają owoce etc.). Inną ciekawostką jest możliwość stworzenia własnego kalendarza ogrodniczego czy nawet zrobienia... pocztówki z widokiem naszego ogrodu.

W programie zawarto m.in. ponad 1000 kolorowych zdjęć i informacje o około 1500 najrozmaitszych roślinach ozdobnych. Do tego dochodzi multum różnorakich animacji (np. przesuwające się chmury na niebie), efektów dźwiękowych (ot, choćby ciurkanie wody czy śpiew ptaków), efektowne podkłady (backgroundy) tła typu wzgórza, budowle, itp.

Grafika 3D Garden Designera 3 nie jest może najefektowniejsza (tekstury raczej symboliczne, co szczególnie widać przy tworzeniu budowli), ale pamiętając o jego funkcji (wspomaganie projektowania) nie



można czynić z tego wielkiego zarzutu. Sam raczej nie mam ciągot w kierunku ogrodnictwa (nawet działkę z ulgą przekształciłem w boisko do koszykówki), lecz omawiany program sprawił, iż przez cały dzień z nieoczekiwaną dla siebie pasją bawiłem się w tworzenie najrozmaitszych ogrodów. A dla kogoś, komu takie zabawy sprawiają autentyczną przyjemność, aplikacja ta będzie prawdziwym darem niebios.

JERZY POPRAWA

Producent:
Europress
Dystrybutor:
Europress
tel. (0044) 1625 859444
Minimalna konfiguracja:
486 DX4/100, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: 19.99 GBP

Podwójne ostrze

Co byśmy otrzymali po połączeniu Forda z Mercedesem? Prawdopodobnie bardzo dobry samochód, oczywiście o ile korzystalibyśmy z najlepszych cech obu modeli. Takie fuzje marek mają miejsce dosyć często, na przykład połączenie Opla i General Motors czy wchłonięcie Wedla przez Pepsico i zazwyczaj wychodzą obu uczestnikom na korzyść. W branży programów antywirusowych przykładem takiej fuzji jest AntiVirenKit 6.10, który łączy w sobie najlepsze cechy dotychczasowych aplikacji z serii AVK oraz zaawansowane funkcje pakietu Antiviral Toolkit Pro (AVP) rosyjskiej firmy KAMI.

Zewnętrznie nowy AVK nie różni się od poprzednich edycji - identyczny (przejrzysty) interfejs, możliwość korzystania z usług asystenta i brak dostępu do wewnętrznych mechanizmów skanera (wbrew pozorom czasami jest to zaletą, ponieważ niedoświadczony użytkownik mógłby przypadkowo "namieszać" w systemie). Jednak we wnętrzu drzemie nowa moc zaczerpnięta ze znanego rosyjskiego programu antywirusowego AVP, który od kilku lat uznawany jest za jeden z lepszych tego typu produktów na świecie. Niestety, w chwili kiedy piszę te słowa nie jest jeszcze dostępna finalna postać AVK 6.10, jednak miałem okazję zapoznać się z wersją beta oraz wynikami testów zamieszczonymi w renomowanym niemieckim magazynie komputerowym PC PROFESSIONELL (dotyczącymi również beta-wersji). Wyniki wspomnianych testów są dla nowego AVK nadzwyczaj pomyślne i wróżą mu świetną przyszłość. Wynika z nich jednoznacznie, że obok pakietu H+BEDV był to najlepszy program zajmujący czołowe miejsca w większość kategorii (tradycyjne wirusy, konie trojańskie, wirusy polimorficzne, makrowirusy). Myślę, że po premierze AVK 6.10 nasze systemy będą po prostu bezpieczniejsze.

(JAN)

Producent:
G-Data Software
Dystrybutor:
LTP Media Software
tel. (0966) 42330
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker
Cena: ✆

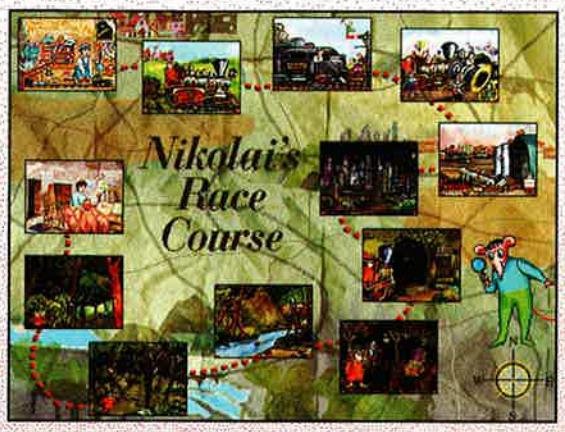
Przygody Mikołaja

Oglądając przygody małego Nikolai, przypomniała mi się natychmiast inna bajka, która ostatnio dręczyła mnie po nocach. Maks i tajny wzór Wujka Ponga (jedna z trzech części bardzo fajnych opowieści dla dzieci) opowiada nam co prawda zupełnie inną historię, jednak sposób ilustrowania przygód Maksa jest bardzo podobny do równie wyjątkowej "kreski", którą namalowano wesołe historie z Nikolaiem w roli głównej.

Po uruchomieniu programu zostaniemy poproszeni o wybór wersji językowej. Jest w czym przebierać. Jeżeli nie znacie jeszcze chińskiego czy japońskiego, możecie zdecydować się na łatwy i prosty angielski, francuski lub niemiecki. "Bariera językowa" jest chyba największą wadą bajki. Przeznaczona dla dzieci od piątego roku życia bajka opiera się przede wszystkim na sugestywnie opowiedzianej przez lektora historii. Jeżeli nasz szkrab nic z tego nie zrozumie, przyjemność z odsłuchiwania żadna, a rekompensata w postaci ładniutkich obrazków to niestety za mało. Pozostaje jednak mieć nadzieję, że Nikolai nauczy się mówić płynnie po polsku już w najbliższym czasie.

Przygody naszego bohatera składają się obecnie, na pakiet kolorowych kompaktów, gdzie małego Nikolai'a czeka

moc przygód. Zanim jednak coś więcej o tym dopowiem, musicie dowiedzieć się, że wszystkie kłopoty i historie, w jakie wplątuje się Nikolai związane są z jego najlepszym przyjacielem, małą pacynką Neow-Neow. Wesoły, koto-podobny stworek, nie jest zbyt rozgarnięty, a jego gapiostwo wciąż powoduje rozmaite zabawne historyjki. Nikolai ma więc mnóstwo "roboty", aby uratować swego małego kompana z opresji, które "walą" mu się na głowę. Będzie również poprawiał przekręcane nagminnie przez Neow-Neow słowa, mówiąc krótko: pomagał mu w myśleniu. Jest tutaj oczywiście "ukryty" wątek edukacyjny, dzięki, któremu zabawa posiada oprócz walorów "rekreacyjnych" kapkę poznawczych. Powinniście wiedzieć, że Nikolai to prawdziwy podróżnik w czasie. Zdarzy się, że zawędruje aż do starożytnego Egiptu, innym razem wystartuje daleko w przyszłość, gdzie własna rakieta międzygalaktyczna jest tak pospolita, jak obecnie rower. W średniowiecznej Anglii dojdzie do prawdziwych pojedynków rycerzy (ktoś będzie musiał odziać bohaterów w skomplikowany zestaw blach, zwany potocznie zbroją). Innym razem nasi milusińscy wylądują razem z Neow-Neow w Paryżu, gdzie zajmą się przyrządzaniem bardzo wyrafinowanych potraw.



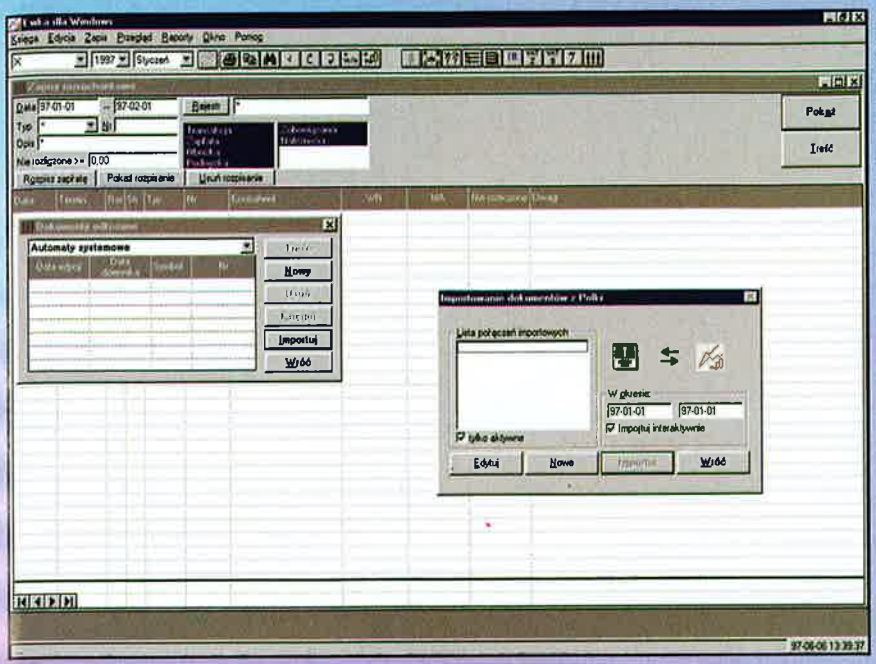
W sumie czeka już na maluchów dziewięć historyjek z przygodami Nikolai, w których dziecko może brać aktywny udział. Szkrab może samodzielnie "zdobywać" kolejne plansze, klikając na ładnie animowane elementy lub po prostu odsłuchać bajkę, bez ingerencji w "story". Jeżeli wybierzecie aktywne uczestnictwo, na pewno spodobają wam się urozmaicone i ciekawe animacje, które kryją się praktycznie za każdym "kawałkiem" dużych i dopracowanych lokacji. Nie mam również zastrzeżeń do oprawy dźwiękowej bajek. Sampli jest dużo, a przyjemne dla ucha motywy muzyczne znakomicie urozmaicają oglądane scenki. Bajki są na pewno ciekawe i "wciągające", dopóki jednak nie pojawi się na rynku polska wersja językowa, poważnie zastanawiałbym się nad zakupem kompaktów.

CZARNY IWAN

Producent:
Hoffmann + Associates
Dystrybutor:
Hoffmann + Associates
tel. (1416) 9776732
Minimalna konfiguracja:
486/33, 8 MB RAM,
Windows 3.1/95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

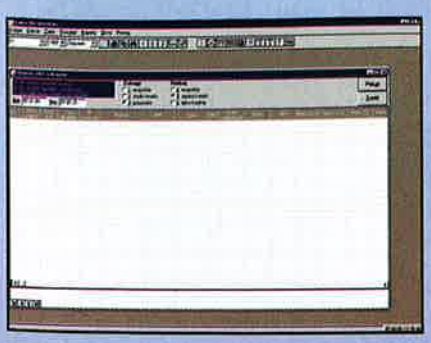
Cena: ✆

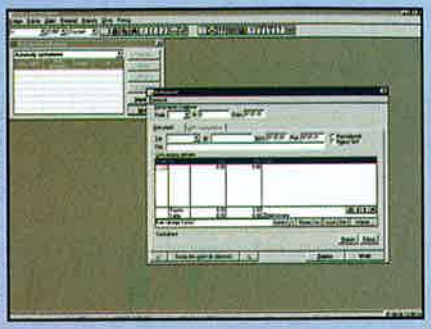
Jabłko dla Adama



W poprzednim numerze CDA prezentowaliśmy program finansowo-księgowy Jolka produkcji firmy M.K.J. W niniejszym numerze zamierzam przedstawić państwu kolejny program tej firmy, ale tym razem nie będzie to książka przychodów i rozchodów, ale aplikacja umożliwiająca prowadzenie pełnej księgowości.

Dwa poprzednie produkty tej firmy (program magazynowy Polka będzie prawdopodobnie prezentowany w następnym numerze) zwracały uwagę estetyką i funkcjonalnością niespotykaną dotąd w programach tego typu. Dlatego też z ciekawością zabrałem się za testowanie Ewki (bo taką nazwę nosi prezentowany dzisiaj program), wiedząc, że pełna księgowość jest zwykle najtrudniejszym wyzwaniem dla twórców aplikacji finansowych. Przede wszystkim przy wyborze takiego programu należy zwrócić uwagę na to, jakie operacje umożliwia. Wiąże się to zwykle z ilością i rodzajem dokumentów, jakie program potrafi obsługiwać. W tym przypadku Ewka oferuje typowe możliwości (faktura VAT, korekta faktury VAT, rachunek uproszczony i jego korekta, przelew, nota księgowa i monit), ale pozwala też (co jest dość rzadkim przypadkiem) na dodawanie nowych - własnych dokumentów, przy czym określenie, czego dotyczy dany dokument i gdzie powinien być zaksięgowany jest wyjątkowo proste. Jeżeli chodzi o określenie rodzaju prowadzonej działalności (spółka cywilna, spółka z.o.o. itd.), to również nie sprawia to żadnego kłopotu. Dodatkowo program pozwala na import dokumentów z Polki oraz na pracę z kilkoma firmami jednocześnie. Niestety później zaczynają się kłopoty. Po pierwsze całkowity brak planu kont. Rozumiem, że w zasadzie każde przedsiębiorstwo posiada inny plan kont, ale jest on oparty na takiej samej strukturze i powinien zostać przygotowany szablon planu, który można by później modyfikować. Przykładem mógłby tu być choćby Dosowy program Rewizor recenzowany w którymś z poprzednich numerów magazynu PC-Shareware. Generował on plan kont w kilku różnych układach, a następnie umożliwiał jego dowolną modyfikację, tudzież usuwanie kont i dodawanie nowych. Niestety Ewka nie oferuje żadnej z tych możliwości. To znaczy, konta można dowolnie edytować, dodawać i usuwać, ale trzeba je najpierw ręcznie wpisać, co nie jest zbyt miłe, biorąc pod uwagę, że wzorcowy plan kont zawiera około czterystu pozycji (nie licząc kont analitycznych). Niestety powtórzył się również błąd z poprzednich programów, a mianowicie brak pliku pomocy (helpa).





Istnieje tylko możliwość włączenia tzw. chmurek, czyli podpisów wyjaśniających znaczenie poszczególnych okien i przycisków po najechaniu na nie myszką. O potrzebie dołączania pliku pomocy do KAŻDEGO programu pisałem już poprzednio, więc nie będę się powtarzał. Dużo gorzej jest także, jeżeli chodzi o funkcjonalność programu. O ile Jolkę obsługiwało się bardzo przyjemnie, to tutaj o wiele łatwiej zgubić się w zawiłych formularzach, a przy tym ich układ wymaga długiego czasu na przyzwyczajenie. Co prawda program jest w pełni sprawny - działa bezkolizyjnie, nie popełnia błędów i spełnia wszystkie wymagania, to jednak w tym przypadku moja opinia jest dość sceptyczna. Faktem jest, że jest to i tak aplikacja dużo lepsza od większości pojawiających się programów tworzonych albo przez księgowych nie znających się na informatyce, albo odwrotnie - informatyków nie mających pojęcia o księgowości, niemniej jednak wady te nie powinny pojawić się w komercyjnym programie.

Aby krótko podsumować recenzję, postaram się odpowiedzieć na pytanie: czy warto kupić Ewkę. Odpowiedź brzmi tak, ale tylko wtedy, jeżeli nie sprawi nam problemu samodzielne wpisanie planu kont i brak kontekstowej pomocy. Kiedy już wpiszemy konta i opanujemy obsługę, wady te przestaną być istotne i Ewka okaże się bardzo dobrym programem.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

Producent:
M.K.J sp. z.o.o.
Dystrybutor:
MKJ
tel. (022) 6638805
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Kalejdoskop

Miłośnicy Duke'a (a zwłaszcza występujących tam tancerek) - baczność!!! Już wkrótce pojawi się nowy level tej gry: Penthouse Paradise!!! Akcja ma dziać się na pewnej wyspie (należącej do Penthouse'a) a oprócz potworów znajdziecie tam - no, sami wiecie co ;-).

***

Sierra On-Line zapowiada kolejną gierkę sportową: Trophy Rivers. Będzie to symulacja... połowu ryb. Gra powinna ukazać się w okolicach października.

***

Debiut X-Car firmy Bethesda Softworks został przesunięty na sierpień tego roku. Powodem opóźnienia jest rozbudowanie gry o 3 dodatkowe trasy wyścigowe w Europie.

***

Oto kilka tytułów gier, w których zostanie zastosowany nowy, ponoć rewelacyjny, system odtwarzania dźwięku A3D 3D sound (firmy Aureal Semiconductor). Są to: Jedi Knight firmy Lucasarts, SimCity 3000 i Streets of Simcity Maxisa, Golgotha autorstwa Crack Dot Com i Dark Vengeance z Reality Bytes. System ten zapewnia (m.in). dotąd niespotykaną w grach głębię i bardzo odczuwalną stereofoniczność dźwięku.

***

Microsoft wypuszcza na rynek "Service Pack 3 for Windows NT". Najważniejsze (z punktu widzenia gracza) jest to, że pakiet zawiera pełną wersję DirectX v3.0. Teraz posiadacze NT będą mogli cieszyć się wszystkimi grami działającymi spod Win'95.

***

3DO zapowiada dwie nowości: Third Domain i Meridian 59: Revelation. Pierwsza gra to RTS dziejący się w przyszłości (w renderowanej grafice "true 3D", tzn. wyobraźcie sobie Myth skrzyżowany z np. Red Alert...). Natomiast Meridian to raczej potężny upgrade poprzedniej edycji tej gry: o 50% większy świat, nowe misje w trybie multiplayer, nowa grafika, nowe potwory... i w ogóle mnóstwo innych nowości. Pierwsza gra powinna pojawić się w lecie... 1998 (hmmm), a Meridian jeszcze w tym roku.

***

Maxis szykuje SimCity 3000. Będzie tam to wszystko, co znamy i cenimy

Warlords III: Reign of Heroes

Yes! Yess! Yeeess!!! **Warlords III: Reign of Heroes**, nadciąga wielkimi krokami! Już w sierpniu miłośnicy tej gry strategicznej będą mogli po raz kolejny wcielić się w rolę ambitnego władcy. Jeśli jesteś ciekawy co cię oczekuje: 12 niezależnych scenariuszy dla max. 8 graczy (z czego 7 może być prowadzonych przez komputer na 3 poziomach trudności), z możliwością gry w sieci i Internecie. Do tego kampanie, w czasie których możecie "podkręcać" (poprzez kolejne zwycięstwa) parametry swoich bohaterów i oddziałów. Bardzo zaawansowana inteligencja komputerowych przeciwników. Mimo, iż gra rozgrywana jest w turach, to przy grze multiplayerowej komputer umożliwia jednoczesne wykonywanie ruchów przez wszystkich graczy (odpadnie zmora nieraz kilkugodzinnego oczekiwania na swoją kolej!). "Random map Generator" sprawi, że nie będziesz się nudził nawet wtedy, gdy już poznasz na pamięć wszystkie oferowane przez komputer scenariusze. Do tego bardzo realistyczna i urozmaicona grafika (max. rozdzielczość to 1040x768 + full animacji i cut-scenes), a także mnóstwo opcji, dzięki którym skonfigurujesz grę zgodnie ze swoimi upodobaniami (np. fog of war, dyplomacja, magia, kupcy, najemnicy, etc. - tylko do ciebie zależy czy będą występować w grze). Mało? No to odkrywamy kolejne karty: zmieniony i znacznie przyjaźniejszy system obsługi, możliwość automatycznego transferu armii wyprodukowanej w mieście A do wyznaczonego punktu B, 10-levelowy rozwój bohaterów (przy okazji zwiększono ich różnorodność), możliwość stosowania przez nich czarów, 4 etapy rozwoju miast, dźwięk odtwarzany z CD... Jeśli wam nadal mało - zerknijcie do http://www.warlords3.com. Grę tworzy firma SSG, pod opiekuńczymi skrzydłami Broderbund Software.

Pacific General

Trwają ostatnie szlify nad kolejną strategią SSI z serii "generałów". Tym razem będzie to "Pacific General", a gra powinna pojawić się pod koniec lipca. Jej akcja dzieje się (w turach) w realiach II wojny światowej i dotyczy konfliktu pomiędzy siłami morskimi Japonii i USA. Ponoć grafika PG ma być dużo powyżej przeciętnej, do tego dochodzi m.in. możliwość walki w nocy i bardzo zróżnicowany wybór uzbrojenia. Dla każdej strony konfliktu przewidziano po około 12 misji i kampanie. Gra powinna pojawić się w drugiej połowie lipca.

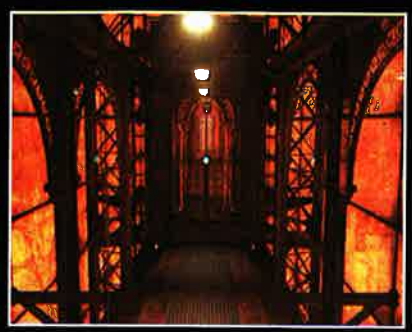
"Pacific General" zostanie wydany w Polsce przez Optimus Bis w połowie sierpnia.

I jeszcze o premierach - oto daty ukazania się kilku ciekawszych gierek Segi (na rynku brytyjskim). • Bug Too - 5.06.97 • Formula Karts - 26.06.97 • World Wide Soccer PC- 21.08.97 • Sega Rally - 04.09.97 • Sonic 3D - 18.09.97 • Virtua Fighter 2 - 11.09.97 • Daytona USA Deluxe - 9.10.97 • Virtua Cop 2 - 20.11.97 • Last Bronx - 15.01.98 • Segatouring Car - 29.01.98 • Panzer Dragon 2 - luty'98

Broderbound

Zapowiedzi

A oto gry zapowiadane przez Broderbound: • Riven (sequel Myst) - znakomita specyficzna przygodówka. Ukaże się jesienią tego roku. • Take No Prisoners - trójwymiarowa gra akcji. Jesteś najemnikiem w postnuklearnej rzeczywistości, walczysz z mutantami, itp. Również pojawi się w okolicach jesieni. • The Journeyman Project 3 - dalsze przygody Gage Blackwooda (podróże w czasie). Premiera na początku roku 1998.



Populous III

Już wkróce będzie... Populous III! Ten tytuł mówi wszystko tym, którzy wiedzą o co chodzi. Niedoinformowanym wyjaśniamy, że Populous to gra, w której wcielamy się w... boga, wspierającego swój lud w walce z konkurencyjnym bogiem (i jego ludem). Dwie poprzednie części były GIGAhitem, więc i "trójeczka" zapewne powtórzy sukces swoich przodków... 30 światów (plus dodatkowe, ukryte), szesnaście "boskich mocy", którymi możemy "umilać" życie konkurencji, wiele zróżnicowanych charakterów wśród naszego ludu (szaman, szpieg, rozmaitej klasy wojownicy, w tym obdarzeni magiczną mocą, anioły śmierci, siejące panikę wśród wrogiego ludu, itp.), znakomita 3D grafika izometryczna, gra w sieci i Internecie... Cool. Grę wyda Electronic Arts, pod koniec tego roku.

Man of War

Seria gier strategicznych, których akcja dzieje się na morzu, a osią fabuły są starcia żaglowych okrętów wojennych, już wkrótce zwiększy się o kolejną produkcję: Man of War, autorstwa Strategy First Incorporated. Tym razem możemy wcielić się w skórę znanego chyba nie tylko miłośnikom strategii admirała Nelsona, i poprowadzimy angielskie żaglowce ku kolejnym zwycięstwom (lub porażkom) w walce z francuską flotą, w latach 1765-1815. Wśród 12 opartych na historycznych wydarzeniach scenariuszy nie zabraknie więc Trafalgaru i Chesapeake Bay. Jeśli 12 scenariuszy (i naturalnie opcja kampanii) to dla was za mało, możecie za pomocą edytora tworzyć własne misje, mając do wyboru m.in. 73 (!) różne typy statków. Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy, z możliwością zabawy przez sieć i modem. Bitwy zrealizowano z wielkim rozmachem - czy mieliście kiedyś do czynienia z bitwą, w której uczestniczy około 150 statków?! W Man of War jest to chleb powszedni... Grafika nie jest może powalająca ale, sądząc ze screenów, na pewno trzyma na tyle dobrą klasę, że nawet zawodowi malkontenci nie powinni mieć zbyt wielu powodów do narzekania. Dużo renderów i animacji wspieranych jest, w swoim ataku na zmysły gracza, dobrym "orkiestralnym" dźwiękiem. Akcja rozgrywa się (a jakże!) w czasie rzeczywistym, a w czasie bitwy uwzględniać musimy (poza mnóstwem innych czynników) 16 możliwych stanów pogody. Gra ma się pojawić już niebawem (w sierpniu) i wtedy postaramy się zweryfikować z praktyką podane tu informacje. Gra wymaga Pentium i Windows'95.

Ojciec Święty w Polsce

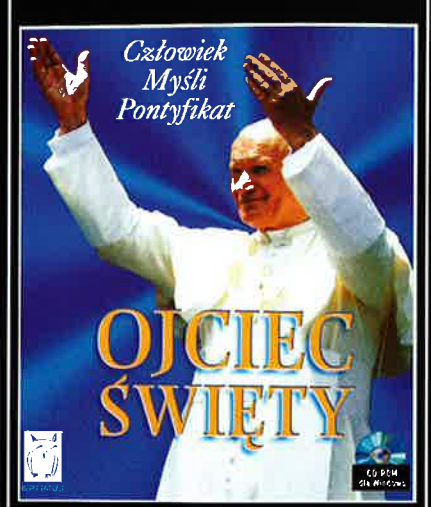
Aby należycie uczcić to wielkie dla większości Polaków wydarzenie, Optimus S.A. we współpracy z Wydawnictwem Biblos i Radiem Dobra Nowina z Tarnowa, przygotował multimedialny leksykon o Papieżu Polaku.

Ojciec Święty - człowiek, myśl, pontyfikat, prezentuje życie Papieża z odrobinę innego punktu widzenia, niż ten, do którego przywykliśmy - zobaczymy tu Ojca Świętego oczami Zachodu. Na płycie można znaleźć mnóstwo informacji o nauce i pracy Jana Pawła II - treść opublikowanych encyklik, z kim się spotykał, co powiedział. Wspaniałe zdjęcia dokumentują przebieg licznych pielgrzymek i najważniejszych wydarzeń.

Całość materiału podzielono na lata, pomiędzy którymi możemy się swobodnie przemieszczać. Poznamy dzieciństwo, lata szkolne, młodzieńcze zainteresowania - w tym aktorstwo, okoliczności wyboru Głowy Kościoła Katolickiego, przypomnimy sobie napięcie i smutne chwile, kiedy padły strzały na Placu Świętego Piotra, będziemy mogli uczestniczyć w rozmowie Jana Pawła II z zamachowcem.

Informacje zawarte w leksykonie Ojciec Święty - człowiek, myśl, pontyfikat kończą się na roku 1995. W chwili obecnej przygotowywana jest już jednak druga część, która za jakiś czas powinna pojawić się w sprzedaży - może przy okazji następnej wizyty?

Płyta ukaże się pod koniec wizyty Papieża w Polsce, cenę detaliczną ustalono na 95 zł (z VAT).



z poprzednich "simów" ale też znajdzie się sporo nowości: ulepszona grafika 3D (ujęcia miasta z dowolnej a ustalanej przez gracza perspektywy), a także możliwy nadzór nad praktycznie każdym mieszkańcem miasta (łącznie z kontrolą nad prowadzonymi przezeń interesami!), itp. itd. SimCity 3000 ma ukazać się w okolicach Bożego Narodzenia.

***

W sklepach (niestety nie w Polsce) pojawił się Capitalism Plus, sequel znanego chyba wszytkim miłośnikom gier ekonomicznych hitu Capitalism, firmy Interactive Magic. Przy okazji firma ta przygotowuje grę iPanzer'44, czyli taktyczną symulację czołgu(ów) z II wojny światowej (przypuszczalnie na engine iM1A2 Abrams!).

***

Pojawił się JetFighter 3 Enhancend Campaign Disk, oraz kolejny data-dysk z misjami i kampaniami do Steel Panther (około 30 misji i 3 nowe kampanie). To ostatnie - palce lizać, szczególnie dla miłośników niemieckich Tygrysów w czasie bitwy pod Kurskiem (Witmann rządzi!).

***

Avalon Hill przygotowuje grę Defiance. Jest to gra FPP i ucieszy szczególnie tych, którzy gustują w Quake i Descent. Premiera - późną jesienią.

Westwood ma dla was kilka niespodzianek: Lands of Lore: Guardians of Destiny, Blade Runner (tak, to TEN Blade Runner!) oraz Command & Conquer - Sole Survivor.

***

Electronic Arts szykuje grę Nuclear Strike (na PC i PSX), która powinna ukazać się pod koniec tego roku. Ucieszy ona szczególnie tych, którzy lubią gry pełne "full motion video".

***

Pojawiła się dość długo oczekiwana gra Radix 2.0, firmy Epic MegaGames - przypomnijmy, że latamy sobie w niej statkiem (myśliwcem) we wnętrzu bazy Obcych, a zasadami i engine gra nawiązuje do klasycznego już Descenta. Prywatnie jednak uważamy, że Descent nie musi się obawiać konkurencji ze strony tego programu...

***

Nabywając (do 31.08.97) jakikolwiek kompakt firmy TRAXDATA masz okazję wygrać dwutygodniowe wczasy na Barbados oraz 10.000 innych nagród (od kamer video, czytników DVD, po firmowe T-Shirty).

A oto giełdy, w które dzięki działalności firmy CD Projekt możemy legalnie pograć w Polsce, lub też zagramy w ciągu najbliższych kilku miesięcy. Do tej pory ukazały się: Ace Ventura - Psi Detektyw, Formula 1, Riot, City of the Lost Children, Inwestor, The Crow, Redneck Rampage, Speedster, Lomax, Ecstatica 2, Addidas Power Soccer, Czarodziejskie opowieści: Baba Jaga, Lost Vikings 2, Warcraft 2 Expansions Set 2, Star Trek SFA, Starting Gird, Dagon Dice, Manx TT, Wipeout 2097. A już wkrótce: Bust-a-Move 2, Czarodziejskie opowieści: Imo i Król, Warcraft Adventures: Lord of the Clans, AD&D Descent to Undermountain, Extreme Assault, Fallout, Zombieville, Island od Dr Moreau, Atomic Bomberman, Constructor, Dominion, NHL Breakaway Hockey'98, Stratosphere, Starcraft, G-Police, Ovberboard, Broadsides, Tenka. Uffff! Większość z nich posiada polskie instrukcje, ale są też gry całkowicie spolszczone!

***

A co przygotowuje Mirage? Do momentu gdy czytacie ten tekst powinny pojawić się m.in. spolszczony Jurrasic Wars, a ponadto: Eradicator, Cavewars, Power F1, Over the Reich, Master of Dimension (całkowicie po polsku), Test Drive Offroad, Blood, GT Racing'97, Smurfowe przedszkole (3 części po polsku), Time Warrior PL, Asterix&Obelix, Captain Quasar, Nitro Racers, Smocze Historie, Sideline, Championship Menager 2. Natomiast jeszcze w czasie wakacji pojawią się: Team Apache, F1 World Championship, Achtung Spitfire, Shadow Warrior, Motor Mash, UEFA Championship, Q.A.D, Private Eye (znów całkowicie po polsku), Voodoo Kid (również po polsku). Co więcej, firma wyda kilka tytułów na konsole Sony PSX i Sega Saturn. Oprócz tego (przy współpracy z firmą Union) Mirage przygotowuje też: • Art of Fly - symulator helikoptera ze znakomitą fraktalową grafiką i bardzo szybkim engine, • Insanity - omawiany już w CDA "polski Quake", • Net Guard - gra tworzona na engine Insanity, ale utrzymana w zupełnie odmiennej konwencji (przygodówka), • Terminus - strategia (tury + RTS), walki kosmicznych komandosów z Obcymi, w grafice SVGA (800*600), autorzy zapowiadają wiele nowatorskich rozwiązań.

Fighting Force

Core Design zapowiada szybką premierę gry Fighting Force, czyli w pełni trójwymiarowej gry karate dla 1-2 graczy (z możliwością jednoczesnej gry 4 graczy w trybie "arena mode"). Przy czym nie jest to gra typu "turniej walk wschodu". Mamy do ukończenia 10 leveli gry, a w nich 25 kolejnych "przystanków". Akcja dzieje się m.in. w budynkach, pociągu, lecącym samolocie i pewnych "top secret" wyspach. W czasie walki możemy wykorzystywać nie tylko ręce i nogi ale wszystko, co nawinie się nam pod oczy. Np. po zdruzgotaniu jakiegoś elementu danej budowli (np. poręczy) możemy wykorzystać powstałe wskutek tego przedmioty jako dodatkową broń. W grze napotkamy około 50 różnorakich "chłopców bicia",

z których każdy posiada swoje specyficzne ciosy i bronie. Ciekawostką jest możliwość jednoczesnej gry na jednym komputerze dla dwóch graczy, przeciwko 5-6 komputerowym przeciwnikom (w tym szaleńcy na motocyklu, mutanci, cyborgi, dzieci [bynajmniej nie bezbronne ani niewinne!] i... przechodnie) oraz 6 bossów. Graficznie FF ma przypominać Tekkena II, co jest chyba dobrą rekomendacją dla wszystkich miłośników takich nawalanek. Gra pojawi się także na PSX i Sega Saturn, we wrzesniu tego roku.

Wreckin Crew

Nową grą firmy Telstar, przygotowywaną do sprzedaży przez Marksoft jest samochodówka WRECKIN CREW. To wyścigi (3D) samochodami z lat 50-tych (np. Chevrolet z 1957 roku) "podrasowanymi" w latach 90-tych. Wygrać znaczy tu nie tylko wyprzedzić; przeciwnika można też zniszczyć... Ponieważ w skład wyposażenia samochodu wchodzi również uzbrojenie (a także zestawy umożliwiające upgrade i naprawę naszych krążowników szos), nietrudno się domyśleć, że nie będzie takie całkiem klasyczne jeżdżenie samochodem po jednym z torów; w czasie jazdy możliwa jest też interakcja z około 100 (!) rozmaitymi obiektami występującymi w grze. W opcjach gra w sieci (8 graczy) lub jednoczesna gra dwóch ludzi na jednej maszynie (podzielony ekran). Grafika SVGA. Wreckin Crew ma też ponoć zawierać pewne elementy humoru.

HardWar

Wspomnieliśmy w poprzednim numerze o opóźnieniu w premierze gry HardWar, wydawanej przez Gremlins Interactive. Trochę szczegółów na jej temat. Jest to trójwymiarowa symulacja lotu + strzelanina + elementy gier przygodowych. Akcja dzieje się na jednej z baz górniczych rozmieszczonych na Tytanie - księżycu

Saturna. Wcielasz się w skórę gościa odpowiedzialnego za bezpieczeństwo tej bazy, ale działającego na zasadzie "wolnego strzelca". Patrolujesz, kontrolujesz, nadzorujesz, udaremniasz sabotaże, ochraniasz pracowników, eliminujesz rozmaite szumowiny, eskortujesz przesyłki itp. Gdy twa reputacja osiągnie odpowiedni poziom, twoi pracodawcy będą zlecać ci także nieco "delikatniejsze" misje: w tym zabójstwa, niszczenie (konkurencji?), schwytanie gości, za których głowy wyznaczono nagrody, itp. Gra jest o tyle nielinearna, że tylko od gracza zależy jakiej misji (z puli, której oferują mu szefowie) podejmie się w danej chwili. Uzyskiwane wynagrodzenie możesz przeznaczyć na upgradeowanie tak swojej maszyny (jest 5 pojazdów do wyboru) jak i software zamontowanego tam komputera pokładowego. Akcja ma się dziać w czasie rzeczywistym, tzn. będzie tam uwzględniana pora czasu, w jakiej wykonujesz misję (doba na Tytanie jest bardzo krótka, a w nocy - zasilana energią z baterii słonecznych - maszyna jak łatwo się domyśleć traci nieco ze swej efektywności). W czasie gry poruszasz się nie tylko po i nad powierzchnią Tytana. Możliwe będzie m.in. wejście (wlot?) do budynków. Grafika to "pure 3D" z podobno bardzo szybkim engine i wielką ilości detali, do tego dochodzi "excellent sound" i możliwość gry sieciowej.

Co nowego u twórców Clasha

Oficjalnym dystrybutorem CLASHA (a także innych będących w produkcji gier firmy Leryx LongSoft) został Optimus S.A. Ustalono już datę premiery Clasha: 15.09.1997. Cena gry to około 130 zł. Firma ta wkrótce wyda też inną grę Leryx LongSoftu - strzelaninę 3D MicroConflict, której akcja dzieje się w bardzo oryginalnym otoczeniu...

Jeszcze a propos Clasha. Zapewne sporo osób, pragnących wziąć udział w beta-testach tej gry, przeżyło gorzkie rozczarowanie, gdy dzwoniąc pod podany przez nas numer telefonu, nie mogli doczekać się żadnej reakcji. Wynikło to z dość nieoczekiwanej przeprowadzki firmy Leryx LongSoft i wyniklej z tego zmiany numeru telefonu. Podajemy więc aktualny numer: (071) 61-77-19.

Skoro już mowa o LL - firma planuje wydać grę edukacyjną "Zabawy z Lwem Leonem" (której bohaterem będzie sympatyczny lew, znany nam z pierwszej gry tej firmy). Lew Leon - dzięki umowie z Flare Software - zostanie już wkrótce wydany na zachodzie. W dalszych planach: Clash 2, MicroConflict 2, oraz seria gier strategicznych opartych na wielkich bitwach historii (w tym np. bitwa warszawska z 1920 r). Leryx Longsoft zapowiada wielką ofensywę (gierkową) w 1998.

Warszawska firma Mirage już niedługo wprowadzi do sprzedaży pakiet trzech gier: Prisoner of Ice, Knight Chase oraz Solar Crusader. Jak widać zestaw zapowiada się bardzo ciekawie, a jeszcze ciekawsza jest informacja dla naszych prenumeratorów. Będą oni bowiem mogli kupić te gry z dużą zniżką. Szczegóły w numerze wrześniowym.

Pamiętacie film "Wyspa Doktora Moreau"? Kto nie widział go w kinie, ten będzie miał okazję kupić kasetę wideo z tym filmem; 25 sierpnia firma IMP Cinema rozpocznie dystrybucję "Wyspy..." na kasetach w Polsce. Dla naszych czytelników mamy jeszcze jedną dobrą wi adomość. We wrześniu na naszych łamach ogłosimy konkurs, w którym będzie można wygrać kilka kaset z tym filmem.

• Envoy - przygodówka klimatem zbliżona do X-files, z renderowaną grafiką.
• Killer - wirtualna strzelanina, rozwinięcie koncepcji A.D. Cop'a grafiką SVGA. Już wkrótce powinny pojawić się demka tych gier - cierpliwości!

***

A oto ciepła lista na czerwiec-sierpień tego roku: Moto Racer, Master of Orion 2, Comanche 3, Red Alert: Counterstrike, Die Hard Trilogy, Civilization 2 (w pełni po polsku), LA Blaster, Outlaws, X-Wing vs. TIE Fighter, FIFA Soccer Menager, Magic the Gathering, X-Com Apocalypse,Indepedence Day Dungeon Keeper (100% polska wersja), Armored Fist 2, Tales of Atlantis, 688 Attack Sub 3, Longbow 2, Worms 2. Ponadto zostaną też wydane gierki na PSX: Indepedence Day, Need for Speed 2, C&C

***

Ecrem do rozejścia. Interstate'76 w 4/97 CDA: oficjalnym dystrybutorem tej gry jest w Polsce firma Optimus Bis, tel/fax (034) 65-29-74 i 65-29-34.

***

Warto zauważyć, iż w maju minął rok od momenty gdy na naszym rynku funkcjonuje Optimus Pascal Multimedia, znana z wysokiej jakości oferowanych programów. Już wkrótce dzięki niej będziemy mogli skorzystać z (m.in): Encyklopedii człowieka (budowa i działanie organizmu), Encyklopedii nauki, ptaków, kotów, Kroniki XX wieku (!), Historii polskiego rocka oraz licznego grona programów dla dzieci (np. Marzenia złotej rybki, Dookoła świata, Urodziny prosiaczka, Encyklopedia dla dzieci). Liczymy, że następny rok działalności będzie dla OPM równie udany jak poprzedni!

***

Dobra wiadomość: jest Ecstatica 2 po polsku! Grę spolszczył CD Projekt. Dołożono polską narrację: dobrze dobrany ciepły głos lektorki (czy głos wydaj się wam znajomy... zapewne tak... tips: oglądajcie "Panoramę" w TV a wszystko będzie jasne), w momencie gdy tylko odpalamy gierkę, rozpoczynając naszą przygodę, jest tego najlepszym dowodem. Pani robi to naprawdę zawodowo. Nie zmieniono natomiast ścieżki dźwiękowej, tzn. dźwięków wydawanych przez postacie w momentach, gdy dochodzi do walki (w końcu "arghhh!" w każdym języku brzmi identycznie). Graliśmy - fajne!

Kultowa w pewnych kręgach (maniaków Star Wars) gra Shadow of the Empire (do tej pory tylko na Nintendo 64) już wkrótce pojawi się także w wersji na PC, naturalnie pod szyldem LucasArts. W grze tej jesteśmy uczestnikami przygód prawdziwego twardziela: Dasha Rendara, kumpla Hana Solo, poruszającego się Outriderem, potężnie uzbrojony i opancerzonym wielozadaniowym transportowcem. Zadaniem Dasha jest m.in. ochrona Luke'a Skywalkera, na którego "zagięła parol" tajemnicza organizacja Dark Sun, pod wodzą demonicznej księżniczki Xizor, godnej następczyni Dartha Vadera. 10 wspaniałych etapów z renderowaną grafiką, muzyką Johna Williamsa i dynamiczną kamerą na pewno zachwyci wszystkich graczy. Co więcej, trwają już prace nad Shadow of the Empire 2... Po szczegółowe dane odsyłamy was na adres: http://www.lucasarts.com

***

Inne ciekawe wydawnictwa, jakie pojawią się w najbliższym czasie na CD, wydane przez Young Digital Poland, to m.in. Słownik angielsko-polski i polsko-angielski (80.000 haseł) i Smak Kuchni Włoskiej (czyli kompaktowa książka kucharska), a także coś dla pań, czyli "Sekrety Urody" (we współpracy z czasopismem ELLE) i "Karen Mulder - sekrety top-modelki". Pojawi się też dwukompaktowe wydawnictwo poświęcone Janowi Pawłowi II. Miło nam przy okazji donieść, że YDP została wyróżniona tytułem "Lider Exportu Oprogramowania'96", za skuteczną promocję polskiego software edukacyjnego na rynki zachodnie.

Jako "lokalni patrioci" śpieszymy donieść, iż pojawił się kompakt "Virtual Wrocław", wydany przez Agencję Reklamową "Prowokator". Jak sama nazwa wskazuje można dzięki niemu odbyć wirtualny spacer po naszym mieście, okraszony mnóstwem zdjęć, filmów, animacji + informacje w trzech językach.

The Interactive Digital Software Association (IDSA) ogłosiła raport dotyczący tendencji rozwoju przemysłu softwareowego. W roku 2000 w produkcję gier (nie licząc

Psygnosis - zapowiedzi

A co w Psygnosis? Jak zwykle wiele nowości, z czego na uwagę zasługują przede wszystkim dwie gierki (obie wychodzą na PC i PSX). Pierwsza, o dość dziwacznym tytule - PSYBADEK - to... "3D Action/Adventure/Arcade game". Uff, koktajl dość niecodzienny - a czy udany, przekonamy się już w październiku tego roku. Druga gierka to G-POLICE, dość mroczna przyszłościowa "łupanina" 3D, w której wcielamy się w Jacka Slatera, członka specjalnej formacji G-Police, prowadzącego śledztwo w sprawie śmierci swej siostry, również agentki G-Police. Chodzimy, jeździmy, fruwamy...

i cały czas zginamy tkwiący na spuście palec. Autorzy inspirowali się klimatem filmu Blade Runner, obiecują mnóstwo filmowych sekwencji, 35 misji i akcję, w której nie chodzi jednak tylko o samo strzelanie. Gra pojawi się w okolicy jesieni, a wymaga P-90, 16 Mb Ram, CDx4 i Windows'95 (choć autorzy sugerują P-166+...)

Oto kilka tytułów które wkrótce pojawią się w naszych sklepach dzięki Marksoftowi.

Award Winners I - zestaw kilku, może nie najnowszych, ale wciąż atrakcyjnych gier (Star Trek the Next Generation, Pro Pinball the Web, Screamer, Actua Soccer). Battleground Borodino - ten tytuł mówi sam za siebie. Moskiewska wyprawa Napoleona. F16 Fighting Falcon - symulator lotu. O tej grze pisaliśmy w numerze czerwcowym. Helicops - dużo strzelania w zgrabnej oprawie graficznej. IF22 - po długich bojach firma Interactive Magic musiała zrezygnować ze słowa Raptor w tytule gry. Mimo to IF22 zapowiada się na spory przebój. Capitalism Plus - czyli ciężkie życie paskudnego kapitalisty. Pro Pinball Timeshock - filipery

"Raptor" to po angielsku "drapieżnik". A drapieżnik = niebezpieczeństwo. Przekonały się o tym dwie firmy, które weszły na rynek z symulatorami myśliwca iF-22 "Raptor": Novalogic i Interactive Magic. Obie firmy wyklócają się teraz do upadłego, która z nich powinna mieć prawo do użycia w nazwie swojej gry określenia "iF-22 Raptor". Panowie z US Air Force oficjalnie umyli ręce, oświadczając, że każdy kto chce, może używać tej nazwy, bo nie jest ona w jakikolwiek sposób zastrzeżona (tzn. każdy, kto robi gry komputerowe). Podobne stanowisko zajęła firma Lockheed (w której skonstruowano ten myśliwiec). Spór przybiera już groteskowe rozmiary... Poinformujemy was o finale tej sprawy, gdy tylko zapadną jakieś wiążące decyzje.

Z ostatniej chwili:
Interactive Magic nie może w tytule swojej gry używać słowa "Raptor"!!! Informację otrzymaliśmy od firmy Marksoft, przedstawiciela Interactive Magic na Polskę.

Jak do tej pory sprzedano już ponad 1,5 mln egzemplarzy joysticka "X-Fighter". Jest on ponoć idealny dla ludzi, którzy uwielbiają Duke Nuke'm 3D i Mechwarriora.

Sega Europe ma zamiar zaprezentować na E3 w Atlancie swoje najnowsze produkty w technologii 3D. Na stoisku Intela prezentowane będą: Sega Rally, Virtua Fighter 2 oraz Virtual on (wyżej wymienione produkty wyświetlane będą na hełmie wirtualnym Power VR, natomiast Microsoft przedstawi Sega Rally na D3D.

Feralna 13

Szanowni Państwo.

Przepraszamy za kłopoty z naszymi płytami CD z numeru czerwcowego (13/97). W wyniki pomyłki część katalogów została nagrana w systemie 32-bitowym. Winni tego zaniedbania ponieśli surowe konsekwencje. Jeżeli mają Państwo dobrze skonfigurowany Windows 95, wszystkie programy będą działały poprawnie (nawet DOSowe). Wystarczy tylko przejrzeć płytkę spod np. Windows Commandera, czy też odpalić DN lub NC w sesji DOS spod Windows'95. Sprawdziliśmy - działają!

Jeżeli jednak system jest źle skonfigurowany i nie można odczytać niektórych katalogów, proszę zajrzeć do Panelu sterowania i wybrać System. W Systemie wskazać należy zakładkę Wydajność. Są tam umieszczone informacje o samym systemie. W dolnej części będzie wypisany sterownik, który "blokuje" dostęp 32-bitowy. Należy go wyłączyć i ponownie uruchomić komputer. Jeżeli system przejdzie w 32-bitowy dostęp będzie możliwe odczytanie płytek (wyjaśnienia problemu należy szukać w helpie Windowsa95).

W wypadku gdy nie posiadają Państwo Windows'95 lub nadal nie mogą sobie poradzić z odczytaniem kompaktu prosimy o kontakt tel. (071) 34-120-83, w godzinach 9-15, lub e-mail (silver@mikrozet.wroc.pl). Postaramy się Państwu zrekompensować utracony czas i nerwy. Jeszcze raz przepraszamy za wszystkie niedogodności. Pliki, z którymi były problemy są ponownie nagrane na kompaktach w tym numerze.

Age of Wonders

Age of Wonders to gra będąca połączeniem RPG z rozbudowaną grą strategiczną, a także zawierająca elementy gry przygodowej, przygotowywana przez Epic Megagames, a która powinna pojawić się jesienią tego roku. Pełna rozmachu akcja przenosi nas w świat elfów, trolli, orków i krasnoludów, gdzie magia i miecz to nierozerwalne składniki egzystencji. Główną osią konfliktu jest wielka wojna pomiędzy elfami i ludźmi

(poprzednie starcie zakończyło się pogromem elfów, ale te nie dały za wygraną). Do dyspozycji gracza oddano m.in. 50 ewoluujących w czasie rozgrywki bohaterów, 12 zróżnicowanych ras, kilkadziesiąt różnych i podzielonych na kategorie jednostek (każda animowana w co najmniej 50 klatkach), 100 czarów (4 typy magii), misje, kampanie (co najmniej cztery), urozmaicone tereny (w tym rozbudowane miasta), pełne magicznych artefaktów i rozmaitych niespodzianek, edytor misji, etc. Mocno rozbudowany wątek strategiczny (i intuicyjne sterowanie) powinny

sprawić, że po grę sięgną również bardzo ortodoksyjni stratedzy. Czyżby poważna konkurencja dla Warlords III?! Być może, bo i wizualnie AoW będzie wyglądała co najmniej bardzo dobrze: hi-color, hi-res (w porywach nawet do 1600x1280!!!), a nasze uszy będzie pieścić bogata, orkiestralna muzyka i digitalizowane efekty dźwiękowe.

gier internetowych) zostanie zaangażowana niebotyczna kwota... 8 MILIARDÓW dolarów!!! (i to z silną tendencją wzrostową!).

***

Gracze (PC-towi) nie próżnują: w pierwszym kwartale tego roku sprzedano o 38% więcej gier niż w pierwszym kwartale 1996, zaś jeśli ta tendencja nie ulegnie zahamowaniu, to w tym roku zostanie sprzedane o 58% więcej gier niż w roku 1996. Dobrze też sprzedają się gry na konsole (szczególnie Nintendo 64).

***

"Dobrze poinformowane źródła" rozpuszczały plotki o bliskim wchłonięciu firmy Interactive Magic przez LucasArts. Wywołało to stanowcze dementi szefów I-Magic, którzy oświadczyli, że to wszystko plotka, aczkolwiek nie wyklucza się bliższej współpracy pomiędzy tymi firmami, jednakże na partnerskich zasadach.

***

LucasArts zaprasza miłośników rozgrywek poprzez Internet do skorzystania z możliwości grania w: Outlaws i gry ze "stajni" Star Wars (X-Wing vs TIE Fighter, Jedi Knight, Dark Forces II, Star Wars Rebellion) via Microsoft Internet Gaming Zone. Zainteresowanych zapraszamy do RebelHQ (http://www.rebelhq.com). Bez obaw - pomieści się tam do 200.000 graczy!

***

Number Nine produkuje kartę Ticket to Ride, zawierającą w sobie chipy przyspieszające tworzenie grafiki 2D, 3D i odtwarzanie filmów video w standardzie MPEGa.

***

Southpeak Interactive przygotowuje się do wejścia na rynek (z wielkim hukiem) ze swoją technologią Video Reality. Wierzcie albo i nie, ale umożliwi ona stworzenie na podstawie sekwencji video prawdziwie realistycznego świata 3D (w którym możemy się poruszać w tzw. real-time w dowolnym kierunku). Pierwsza gra, w której zostanie zastosowana technika Video Reality, to przygodówka Temujin: The Capricorn Collection (scenariusz stworzyli ludzie odpowiedzialni za The Riddle of Master Lu). Gra ta ma pojawić się już we wrześniu i wtedy zobaczymy jak wiele jest w tym prawdy...

Resocjalizacja

W PRODUKCJI

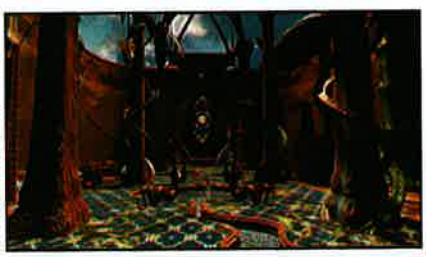
L.K. AVALON - ✆ (017) 8522707

Pamiętacie grę A.D. 2044 firmy L.K. Avalon. Na pewno tak - to w końcu jedna z najlepszych polskich produkcji ostatnich lat. Dlatego na pewno ucieszy Was fakt, że już wkrótce pojawi się nowa gra autorów odpowiedzialnych właśnie za A.D. 2044. Jej - bardzo roboczy - tytuł to Resocjalizacja. Ma to być, o wiele lepsza od poprzednika, bardzo rozbudowana przygodówka, utrzymana ogólnie w "myst-ycznych" klimatach, działająca pod kontrolą systemu Windows'95 (najprawdopodobniej też pod Windows NT) i wykorzystująca DirectX.

Gra ma całoekranową grafikę hi-res (640x480) w true-color (65.000 barw), 16-bitowy dźwięk i digitalizowaną muzykę (autorzy obiecują, iż dźwięk będzie miał niespotykaną dotąd w polskich grach głębię). Nielicznych (chyba) posiadaczy procesorów MMX "ruszy" zapewne, że w czasie gry będzie to wyraźnie odczuwalne (nowe systemy kompresji video, zapewniające znaczną poprawę jakości i płynności ich odtwarzania).

Gracz będzie dysponował dużą swobodą w obrębie wykreowanego świata. Mimo że gra oparta jest na uprzednio wygenerowanej komputerowo grafice, to daje wielkie pole manewru w poruszaniu się i eksploracji przygotowanej rzeczywistości. Można będzie płynnie przemieszczać się pomiędzy dziesiątkami lokacji, a w każdej z nich obracać się o pełne 360 stopni. Resocjalizacja nie

używa popularnej obecnie techniki projekcji panoramicznego obrazu na wewnętrzną powierzchnię walca, a pokazuje obraz "rejestrowany" ruchomą czy obracającą się kamerą. Często, dzięki mimośrodowemu "umocowaniu" kamery, dokładnie zobaczycie, że jesteście wewnątrz trójwymiarowego świata - nie obserwujecie jedynie obrazu rzutowanego na płaską powierzchnię. Pozwala to także na inne rodzaje obrotów, a nie jedynie na "bączki" z kamerą dokładnie w osi obrotu. Poza obrotami, w niektórych lokacjach gracz będzie miał możliwość patrzenia w górę lub dół oraz dokonać zbliżenia do interesujących miejsc. Całość ubarwiona będzie dziesiątkami rozbudowanych animacji, nie będziecie



więc wędrować po statycznych i pustych światach. Ognie będą płonąć, światła migać, ludzie się poruszać, pojawią się zwierzęta, załopoczą flagi... A skoro już mowa o ludziach... Tym razem, zamiast razić bardzo sztucznymi renderami, autorzy postanowili wykorzystać żywych aktorów, którzy zostaną sfilmowani i wkomponowani w komputerowo generowane scenerie.

Scenarzyści tworzący fabułę starają się, by gracz koncentrował się raczej na rozwiązywaniu koniecznych do rozwoju akcji zagadek, a nie bezładnie miotał się po lokacjach, zbierając przedmioty i mechanicznie próbując używać wszystkiego na wszystkim. Gracz będzie dokładnie wiedział, że właśnie czeka go rozwiązanie kolejnego zadania.
W związku z tą koncepcją stworzono mocno uproszczony interfejs użytkownika. Kieszeń będzie mała i gracz będzie zbierał jedynie te przedmioty, które będą użyteczne w rozwiązywaniu zagadek. Koniec z próbami użycia skórki spleśniałego chleba na spinaczu biurowym, tylko po to, aby odkryć, że to do niczego nie prowadzi. Naturalnie zagadki będą o tyle skomplikowane, że czeka Was sporo rozkosznego łamania głowy.

Aktualnie prace nad grafiką zaawansowane są w 80%, a nad kodem - w 70%. Przewidywany termin ukończenia produkcji to jesień 1997 roku, a w sprzedaży Resocjalizację powinniście zobaczyć przed świętami Bożego Narodzenia. We wrześniowym numerze CDA postaramy się zamieścić więcej informacji na ten temat.

DŻOSEPH

QUAKE II RULEZ!

W PRODUKCJI

Producent: ID Software; Informacje Optimus Bis ✆ (034) 652974

Taaak! Oto nadciąga - potężny wojownik, od jego kroków jęczy i trzęsie się ziemia, a przerażeni wrogowie, od samego demona aż po najniższe sługi piekieł, pierzchają w popłochu ku najciemniejszym otchłaniom. Znów fale krwi spływać będą po kamiennych podłogach, mieszając się ze szczątkami rozbryzganych ciał, grzmot strzałów wypełni zgiełkiem Wasze uszy, a błysk eksplozji rozświetli tajemnicze podziemia i porazi wytrzeszczone ze zdumienia i zachwytu oczy, zaś litry adrenaliny, pompowane przez pracujące z szybkością 200 uderzeń na minutę serca, doprowadzą krew w żyłach graczy do stanu totalnego wrzenia. Znów na kilka miesięcy wszelkie gry FPP pójdą w odstawkę, zdeklasowane przez Najwyższego Władcę, a setki tysięcy fanów napawać się będą groźnym majestatem Króla Wśród Królów Gier FPP - QUAKE II. FANFARY!!! (tadammm!!!)

Nie, zaraz, spoko! To nie jest (jeszcze) zapowiedź komercyjnej wersji Quake 2. Takowa jeszcze nie istnieje, podobnie jak nawet najcieńsze rolling demo. Ale chwilka, w której zobaczycie tę grę na swoich monitorach nadciąga szybciej niż rozwścieczony Shambler na Pentium-200. Wiadome było, że szalony sukces Quake'a na 100% zaowocuje jego kontynuacją, a wątpliwości budził tylko termin tego wiekopomnego wydarzenia... Oto kilka informacji o tym, co wkrótce zobaczymy.

Czym różni się Quake II od Quake? Naturalnie ulepszonym engine. Najbardziej będzie to odczuwalne w trybie multiplayer, gdzie 32 samobójców będzie mogło miotać się w kilku trybach rozgrywki deathmatchowej, od klasycznego pojedynku "każdy na każdego", po coraz modniejszą rozgrywkę "capture the flag", w którym dwa zespoły graczy mają za zadanie zdobycie flagi przeciwnika, udaremniając mu jednocześnie kradzież własnego proporca. (W Quake'u jest namiastka takiej zabawy, gdzie w rolę dodatkowych członków drużyny wcielają się BOT-y; trzeba przyznać, że zabawa jest nie z tej ziemi, pomimo często kretyńskich reakcji komputerowych żołnierzy).

Grafika nie zostanie w znaczący sposób "podkręcona", ale widać (na zamieszczonych screenach) dość istotny postęp: jest ona bardziej dopracowana, urozmaicono tekstury i zwiększono poziom "detalizmu". Nowi wrogowie prezentują się za to bardzo zachęcająco: są znacznie bardziej realistycznie wykonani (tak lepsze tekstury, jak i ilość polygonów), co szczególnie widać po twarzach. No i wyglądają zupełnie inaczej - szczególnie te ludzko-robocie monstra. Quake II ma nie być tak sterylny jak jego poprzednik. Będzie tam sporo obiektów, które można - ot z czystych nudów - strzaskać (np. okna) czy rozwalić w drobny mak, w krętych tunelach natkniemy się na najrozmaitsze wirujące ustrojstwa, itp. Dzięki temu Quake II będzie dużo dynamiczniejszy i przyjemniejszy w bezpośrednim kontakcie. Ci, którzy zarzucali mu brak tego typu bajerków (czyli głównie miłośnicy Duke'a) będą musieli teraz zamknąć otwarte ze zdumienia japy... Dużym i bardzo atrakcyjnym novum jest możliwość... cofania się na już "odfajkowane" levele. W Quake przejście na nowy poziom oznaczało zamknięcie w nim gracza tak długo, aż zginął lub odkrył przejście na wyższy etap. W Quake II istnieje szansa na chwilowe (albo dłuższe) cofnięcie się nie tylko do poprzedniego poziomu, ale nawet do ostatnich 4 wcześniejszych etapów (np. celem podleczenia się czy pozbierania amunicji).

Nie wiemy jak potężna powinna być maszyna, na której Quake II chodziłby z zadowalającą szybkością. Pesymiści redakcyjni niespokojnie stękają, że bez karty w rodzaju Virge, zamontowanej w P-133 z minimum 16 Mb Ram, ta gra będzie tylko namiastką tego, czym być powinna. Jednak my - optymiści - liczymy na to, że w iD pracują kolesie z głową na karku, którzy wiedzą to i owo o optymalizacji kodu programu. Z optymizmem więc czekamy końca roku, kiedy to Quake II z potwornym grzmotem i wstrząsem rozsadzi wszystkie listy przebojów... (naturalnie w "międzyczasie" będziemy pilnie obserwować dalsze prace nad tą grą i relacjonować je Wam na bieżąco).

Rozgorączkowany Draco (& Quake-fani)

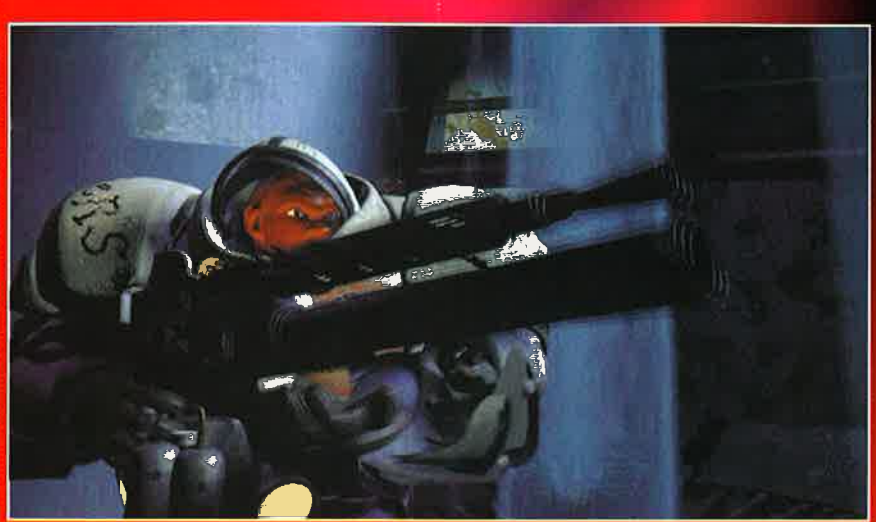
Kosmiczny Warcraft

W PRODUKCJI

Producent: Blizzard: Informacje Sierra ✆ 00497103 99400

Niejeden gracz będący miłośnikiem Warcrafta, często z pewnością zadawał sobie pytanie: czy będzie Warcraft 3? A jeśli będzie, to co nowego wymyślą ludzie z Blizzard? Prawdę powiedziawszy trudno chyba wymyślić jeszcze coś naprawdę nowego, co tchnęłoby nowego ducha w zmagania tych z orkami. Zapewne do tej samej konkluzji doszli blizzardowi scenarzyści (być może zresztą byli już znużeni klimatem fantasy), i w swojej nowej grze, naturalnie RTS, odeszli nieco od tego, do czego przywykliśmy w Warcrafcie. Po pierwsze jej akcja dzieje się w kosmosie (tzn. głównie na powierzchni i nad powierzchnią rozmaitych planet, co zostało uwzględnione przy tworzeniu jednostek - tych latających jest tam od groma i trochę, od lotniskowców po najrozmaitsze myśliwce; nic brak też walk w kosmosie). Po drugie nadal mamy wprawdzie ludzi, ale orkowie zostali zastąpieni przez dwie rasy Obcych: Protossów oraz Zergów, kosmicznych drapieżników, dla których destrukcja jest sensem istnienia.

Gracz wciela się w wodza wybranej rasy, a jego cel jest jasny i oczywisty - totalna dominacja nad nowymi planetami (i w konsekwencji nad cała galaktyką), a tym samym destrukcja i eksterminacja wszelkich wrogich sił w okolicy. Do dyspozycji gracza stoją dziesiątki oddziałów i struktur (z możliwością wielostopniowego upgrade'u) oraz dodatkowe, a przypisane danej rasie, odrębne umiejętności, niedostępne przeciwnikom. W czasie rozgrywki gracz będzie zmuszony do stałego balansu pomiędzy militarnym i ekonomicznym rozwojem swojej rasy, ponieważ tylko jednoczesny dynamiczny i zrównoważony rozwój obu zapewni końcowy sukces. Rzecz jasna nie obędzie się bez badań naukowych nad nowymi systemami broni i eksploatacją złóż mineralnych na odkrytych planetach. Twórcy Starcraft mówią, iż ich zamiarem jest stworzenie gry, która - ogólnie tkwiąc korzeniami w Warcrafcie - będzie jednak grą całkowicie odmienną, wymagającą nowego podejścia i znacznie większego zaangażowania i wysiłku umysłowego. Do wyboru mamy cykl misji (40 dla single-playera), kampanie, a także zawarty w programie edytor nowych misji. Niestety (dla czytelników CDA) autorzy gry zręcznie wykręcają się sianem na pytania "ale co konkretnie jest nowego w technologiach, jakie jednostki tam występują, co będzie można produkować w budynkach", itp. zasłaniając się tajemnicą handlową i prowadzonymi właśnie testami tych opcji. No cóż, musimy cierpliwie czekać, oblizując się ze smakiem, aż ci panowie uchylą rąbka tajemnicy. Na pewno będą tu rozliczne cheaty (także w misjach multiplayer), co niewątpliwie ucieszy nieco mniej ambitnych (lub niecierpliwych) graczy, ma też być wprowadzony zupełnie nowatorskie podejście do tematu "fog of war".



Po lewej w głębi: Proszę, proszę, jak nam Warcraft wyewoluował. Kto by pomyślał...

Po lewej: A tu mamy nieziemskiego odpowiednika naszej.

O grafice (SVGA, bo inaczej być nie może) można powiedzieć tyle, że jest równie dobra, co odmienna niż w Warcraft. Osobiście bardziej kojarzy mi się z konkurencyjnym Red Alertem, ale wynika to bardziej ze zmiany sztafażu (z fantasy na hard-sf), niż z tego, że ta w Warcrafcie była kiepska. Tu mamy mniej baśni, a więcej surowej wojskowej techniki, choć bogactwo kolorów i detali stawia ją na naprawdę wysokim poziomie. Tradycyjnie już oferowany nam zostaje izometryczny rzut pola walki. O obsłudze praktycznie nic nie wiadomo, jest ona okryta mgłą tajemnicy. Wiadomo za to, że będzie można grać w multiplayerowe misje (konieczne jest do tego 16 Mb Ram), tak w sieci, jak i poprzez modem (do 8 graczy). Rozgrywka umilana będzie ogromną ilością samplowanej mowy i efektów dźwiękowych, znakomitym soundtrackiem oraz licznymi renderowanymi cut-scenkami, tradycyjnie stojącymi na prawdziwie zawodowym poziomie, a obiekty na polu bitwy będą perfekcyjnie zanimowane. Nie braknie też modnych efektów świetlnych.
Jeśli Starcraft będzie zawierał w sobie podobny co Warcraft ładunek emocji i równie wysoką grywalność (a jest to jak najbardziej realne), to kwota ta jest jak najbardziej do przełknięcia i wcale nie tak znów wygórowana... Gra powinna pojawić się pod koniec wakacji lub na początku września.

DRACO

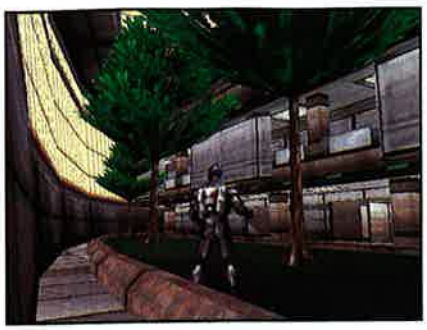
Charakterystyka ras

***Ziemianie:** Najbardziej odpowiednia rasa dla początkujących graczy. Potrafią m.in. budować samobieżne bazy i pozyskiwać surowce z wraków. Dość ekspansywni i nietrudni do pokierowania, choć nieco pasywni, jeśli idzie o rozwój technologii (zasada "małych kroczków", kolejny upgrade budynku czy jednostki jest bardziej ulepszeniem poprzedniego, niż skokiem jakościowym).*

***Protoss:** rasa o wysoce rozwiniętych zdolnościach psi. Dysponują lepszą technologią od Ziemian i potrafią wykorzystywać swe specyficzne zdolności podczas walki; są jednak stosunkowo mało agresywni. Ponadto niezbyt szybko się mnożą. Dodatkowo specyficzny sposób tworzenia struktur (specjalne pylony, generujące energię, w których zasięgu powinny znajdować się wszystkie budynki), których zniszczenie znacznie osłabia możliwości jednostek i struktur, sprawia że rasa ta powinna być sterowana raczej przez zaawansowanych i lubiących wyzwania graczy.*

***Zerg:** Wredna rasa kosmicznych larwokształtnych Predatorów, o wyjątkowej agresywności, którą bez problemu można by obdzielić kilka innych wojowniczych ras, a i tak sporo by jeszcze zostało. Ich technika nie jest zbyt wysoko rozwinięta, ale nadrabiają to wielką zręcznością w bezpośredniej walce i jeszcze większą płodnością, która umożliwia im szybkie uzupełnianie strat. Atakują zwykle ogromnymi rojami, niszcząc morale wroga już samą ilością nacierających oddziałów.*

Terminator 2 i 1/2

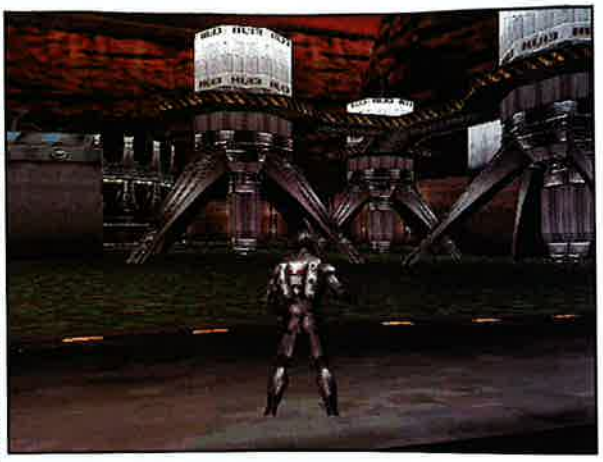


Pierwsze wrażenie to uczucie pewnej dezorientacji. Esoteria 3... Hmm, dziwne, jakoś nie pamiętam, choć przecież powinienem, dwóch poprzednich części! I wy pewnie też. I nic dziwnego - nie było takich gier. Cyfra "3" nie oznacza tu bowiem kolejnego sequela, a "Esoteria 3" to nazwa jednej z planet układu, w którym dzieje się akcja tej gierki (cały system to 7 planet).

Fabuła jest raczej zawikłana (choć po sprowadzeniu do wspólnego mianownika i tak można ją streścić w tradycyjnym zdaniu: "wytłuczcie wszystkich Złych, by Dobro zwyciężyło"); miłośnicy Terminatora 2 nie będą czuć się w niej zagubieni. Mówiąc krótko: trwa tam wojna domowa pomiędzy kolonistami zamieszkującymi sąsiednie planety. Koloniści z Esoterii 1 doszli do wniosku, że wojna to fajna rzecz, ale pod warunkiem, że nie trzeba samemu latać pod ogniem wroga, z przyszłościowym odpowiednikiem kałasza w łapie. Stworzono więc bezlitosne cyborgi, pozbawione ludzkich uczuć, których jedynym zadaniem jest eksterminacja wszystkiego, co nie uznaje zwierzchnictwa ich bossów. Ale ich przeciwnicy na swoje szczęście zdobyli jeden egzemplarz tej nowej broni (cyborga o xywce Raven, czyli Kruk - wszystkie skojarzenia z innymi grami i filmami są dziełem przypadku) po przeprogramowaniu go postanowili użyć Kruka przeciwko jego poprzednim właścicielom, jako żywego dowodu na słuszność powiedzonka "nie czyń drugiemu, co tobie niemiłe". Ty zaś wcielasz się w naszego "ptaszka". Czego by tu nie mówić - Terminator 2 musiał mocno zapaść w umysły scenarzystów... (oraz - nie da się ukryć - muzyka, który stworzył odtwarzane z CD utwory towarzyszące grze). Ale to tak na marginesie.

Pierwsze uruchomienie Esoterii 3 (naturalnie w wersji demo, bo na oficjalny debiut trzeba jeszcze poczekać parę tygodni) to uczucie bardzo przyjemnego zaskoczenia oraz tzw. "deja vu" - ja to znam, ja to już widziałem! No cóż, Tomb Raider pojawił się w końcu dużo wcześniej, MDK też, a Esoteria posiada bardzo podobny klimat i opracowanie graficzne (choć grafika jednak ustępuje obu wspomnianym gierkom). Co widzimy na ekranie?

Akcję w TPP (czyli "perspektywa trzeciej osoby" - tzn. widzimy postać, którą prowadzimy po ekranie), BARDZO dynamiczną kamerę, którą poruszamy niezależnie (!) od ruchów postaci (!!! tego jeszcze chyba nigdzie nie było!), całkowicie trójwymiarowy świat w low-res lub hi-res (low-res odradzam, a i hi-res jest raczej taki sobie), niezbyt szybki engine (biorę tu jednak poprawkę na to, że demo na prawo nieco się ślimaczyć) i dość niestandardowe sterowanie. Raz, że klawisze sterujące ruchami Kruka są zupełnie odmienne od tego, co zwykle jest standardem w tego typu grach (kursory, CRTL, spacja); dwa, że aby skutecznie wykorzystywać możliwości cyborga, to musimy używać kupę innych klawiszy. Próbowałem "obcykać" to w czasie gry, ale musiałem spasować. Dopiero



zrobiwszy sobie porządną ściągę (w demie jest zawarty plik tekstowy z tymi informacjami) i przylepiwszy kartkę do monitora, mogłem w miarę skutecznie ruszyć w tany. A ponieważ jestem tradycjonalistą, to za sterowanie Esoteria ma u mnie minusik. Mam nadzieję, że pełna wersja gry będzie miała możliwość redefinicji klawiatury. Teoretycznie grać można także myszką, ale jest to opcja, którą mogę polecić tylko najbardziej zagorzałym masochistom, którzy uwielbiają się zadręczać... . Myszka przydaje się głównie do zmiany ujęć kamery.

Wróćmy jeszcze do grafiki - etapy są rozbudowane, pełne najrozmaitszych zakamarków, przedmiotów, które należy używać, drzwi, które musimy otwierać (są nawet "podwodzia", tzn. miejsca, gdzie poruszamy się pod wodą). Ponieważ planeta, na której się znajdujemy jest dość duża, to nie braknie okazji, by zwiedzić także miasta, lasy czy pustynie. Tekstury są OK, pikselozka raczej średnia (da radę strawić, choć Tomb Raider, też nie będący idealny pod tym względem, jest tu co najmniej o klasę lepszy), ilość detali budzi uznanie.

W kolejnych misjach masz do wykonania konkretne zadania (nie ma, że wystrzelaj wszystkich i idź dalej, pomyłka, to nie ta gra). Zresztą pisząc "misje", nie rozumiem tu kolejnych dogrywanych po kolei etapów. Esoteria ma ciągłą akcję, cała gra to jeden wielki level, w czasie którego wykonujesz rozmaite zadania, zlecane przez dowództwo (nie ma tu więc linearności, akcja za każdym razem może toczyć się w inny sposób). Na początku musisz odnaleźć i zlikwidować pewnego cyborga, ale naturalnie po drodze natkniesz się na wielu "bad guys", prażących z laserów, więc okazji do popisania się kunsztem strzeleckim nie braknie i "wszystko się może zdarzyć". Przy prowadzeniu ognia, nawiasem mówiąc, zastosowano patent spotykany już w MDK - możemy sobie zoomować ekran, by majaczący się gdzieś na horyzoncie wróg rozrósł się na tyle, by można było precyzyjnie przylutować mu w wybrane miejsce z jednej z posiadanych broni. Tu wszakże nie ukrywam, że w MDK było to zrobione dużo efektowniej. Wrogów jest coś około 20 zróżnicowanych odmian, wszyscy obdarzeni są AI (co jednak niespecjalnie widać). Krwi jest raczej umiarkowana ilość (choć trafieni wrogowie rozchlapują się w dość malowniczy sposób), dźwięk (szczególnie muzyka!) jest cool, możliwa jest gra w sieci (do 16 graczy) i przez Internet. Ogólne wrażenia - górna strefa stanów średnich. Nie będę wyrokował na podstawie dema, ale już na podstawie tego, co dotąd widziałem, wydaje mi się, że dla typowego gracza (nie fanatyka takich gierek) to może być przebój... kwartału. Ale nie więcej. Być może pełna wersja gry znacząco zmieni moją opinię - zobaczymy!

OGRE

Producent:
Mobeus Designs
Dystrybutor:
Mobeus Designs
tel. (001) 6306278338
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32,
Cena: ✆

Uparte ufoki...

Tak tak, ufoludki znowu atakują Ziemię. Tym razem są z Plutona, mają formę gazową i dużą chętkę na naszą Ziemię. Skonfrontować ziemskie siły z nimi i przy okazji oczyścić atmosferę ze świństw, które tam wpuszczają, będziemy mogli grając w najnowszego RTSa produkcji DDI. Gra ta ma ukazać się lada dzień w Polsce, nakładem firmy Mirage.

Producenci gier doskonale zdają sobie sprawę z tego, że wielu graczy dostaje już drgawek na dźwięk słów RTS, ale pomimo tego nadal uparcie próbują lansować nowe tytuły. W wielu wypadkach okazuje się, że lepiej by było, gdyby tego nie robili. Ale na szczęście od czasu do czasu jest inaczej. Autorzy Conquest Earth postanowili wzbogacić zwykłą strategię czasu rzeczywistego o kilka ciekawych elementów. Nadal jest to RTS, ale jego wykonanie i kilka ciekawych bajerów być może sprawią, że Coqnuest Earth przejmie przynajmniej na pewien czas koszulkę lidera od Red Alert czy innego Warcrafta.

Słowa słowami, ale trzeba to jakoś udowodnić. Na początek to, o czym wspomniałem, czyli bardzo dobre wykonanie. Jeszcze kilka miesięcy temu pod pojęciem "ładnie (wizualnie) zrobionej strategii w czasie rzeczywistym" rozumieliśmy taką grę, która potrafiła wyświetlać grafikę w wysokiej rozdzielczości z ładnie dobraną paletą i masą animek. Twórcy Conquest Earth poszli dalej. Gra działa tylko w trybie SVGA i zamiast standardowej ilości kolorów, czyli 256, użyli ich 65 tysięcy.

Firmowi graficy spędzili wiele pracowitych godzin nad programami do grafiki 3D i makietami. To naprawdę widać, gdy siedzi się przed monitorem i gra - w oczy uderza m.in. cała gama wspaniale dobranych kolorów, no i przede wszystkim ich ilość. Za chwilę przejdę do obiektów ruchomych ale na razie muszę wspomnieć o nowatorskim podejściu do terenu akcji. Większość gier strategicznych odbywa się na planszach zbudowanych z mniejszych lub większych klocków. Ich wybór nieraz jest bardzo duży, ale łatwo jest popaść w schematyczność, projektując plansze z gotowych elementów. Chyba chcąc pozbyć się owej standardowości, twórcy CE odpuścili sobie składanie mapy z klocków; każda plansza jest jedną dużą, ręcznie rysowaną bitmapą. Być może ciężko jest to sobie wyobrazić, czytając o tym, ale daję słowo - piorunujące wrażenie gwarantowane. Każde drzewo, każde źdźbło trawy, wygląda inaczej (no, z tą trawą trochę przesadzam). Dzięki zastosowaniu tej metody plansze są przebogate w szczegóły, ale jednocześnie uniknięto niebezpieczeństwa przeładowania ich przesadnym nadmiarem detali, które by tylko utrudniały grę, zaciemniając swą masą ekran. Reszta grafiki, podobnie jak tła, również utrzymuje bardzo wysoki poziom. Gra zawiera bardzo dużo rewelacyjnych animacji i jeśli już o nich wspominam, to warto zaznaczyć, że nie są to tylko renderingi. Mieszano technikę blue boxu, normalnej renderowanej grafiki i aktorów przebranych w kostiumy, a do tego wszystkiego duża ilość makiet - jak przy kręceniu filmu..

Co ciekawe, w Conquest Earth animacje możemy zobaczyć nie tylko między misjami czy na początku rozgrywki. Dość często w tak zwanych viewportach (kolejna nowość, ale o tym za sekundę) pokazywane są krótkie filmiki, np. ze startu satelity szpiegowskiego. Ogólne wrażenie dopełniają wspaniale wykonane obiekty naziemne, podziemne i latające. Zarówno budynki jak i jednostki są renderowane i animowane w doskonały sposób. Ciekawostką w wypadku jednostek obcych jest ich możliwość morphingu, np. kilku w jedną. W ogóle

Po lewej: Spójrzcie jak wiele rekwizytów potrzebnych jest do powstania gry.

jeśli chodzi o jednostki, to jest ich całkiem spory wybór, zarówno naziemnych jak i lotniczych. A co ciekawe - mało która jednostka ma swój odpowiednik po drugiej stronie konfliktu. Wprowadzono też kilka całkowicie nowych typów oddziałów. Bardzo ciekawy jest np. ludzki satelita szpiegowski, który potrafi pokazać nam cały teren walki z dużej wysokości, a także daje w viewportach obraz terenu, gdzie nie ma naszych jednostek.

Owa wspomniana różnorodność jednostek sprawia, że grając ludźmi, trzeba stosować całkiem inną taktykę niż przy grze obcymi (poza tym mamy całkiem inne cele). Np. obcy właściwie nic nie budują - oni zamieniają się w "coś". Albo na

przykład włączają efekt predatora (są niewidzialno-przezroczyści) i robią zasadzki. Zresztą możliwości jednostek wspaniale pokaże nam komputer, gdy będziemy grać przeciwko niemu. Oparta na skonstruowanych, przez znakomitych specjalistów w tej dziedzinie, sieciach neuronowych, sztuczna inteligencja jest naprawdę... inteligentna (brzmi to jak masło maślane, ale sami przyznacie, że nie zawsze AI komputerowego przeciwnika zasługuje na taki komplement). Dzięki niej nawet nasze jednostki, których aktualnie nie kontrolujemy, są w stanie wykonywać sensowne działania. Możemy im np. kazać utrzymywać jakąś pozycję za wszelką cenę lub wycofywać się w razie poważniejszych problemów. Przyklady można by mnożyć... tylko po co? Aha - jeszcze jedno a propos jednostek. Conquest Earth oferuje nam możliwość przejęcia pełnej kontroli nad dowolną jednostką w dowolnej chwili. Możemy np. kierować czołgiem, który jest na czele atakującej kolumny. Pozwala to się nieźle rozerwać i przeprowadzić część akcji osobiście.

Teraz jeszcze kilka słów na temat wspomnianych viewportów. Otóż podczas gry na ekranie umieszczone są trzy małe okienka. W każdym z nich możemy obserwować jakiś wycinek terenu lub śledzić wybraną jednostkę. Pozwala to na lepszą kontrolę pola walki i czasami dzięki viewportom możemy udaremnić jakiś atak lub uratować ważne jednostki. Poza tym viewporty służą czasem do pokazywania krótkich animacji w czasie misji.

Nie wspomniałem jeszcze o dźwięku - jest rewelacyjny. Pełne stereo, natężenie danego sygnału zależne od położenia jego źródła (efekt Realtime Stereo Distancing), a do tego ambientowa ścieżka dźwiękowa w wykonaniu znanej co niektórym grupy "EAT STATIC". Granie w nocy na komputerze z dobrą kartą dźwiękową daje full błogości.

To na razie wszystko na temat Conquest Earth. Gra ta zapowiada się na wielki przebój, być może nawet większy niż opisywany bodajże w poprzednim numerze Dark Colony. Zapowiada się więc ciekawa walka pomiędzy tymi dwoma tytułami; a gdy do puli dołączy polska Exterminacja, której pierwotna koncepcja została nieco zmieniona, sytuacja może być naprawdę interesująca. Zobaczymy, co z tego wyniknie i na pewno napiszemy coś więcej.

YASIU

Producent:
Data Design Interactive/EIDOS
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: €

Kolejny doom...

Producenci gier zdają się nie zauważać przesytu rynku niektórymi gatunkami i nadal uparcie wypuszczają na rynek gry, które już się przejadły. Przykładem może być tu Madspace, który jeszcze gdzieś rok temu zostałby okrzyknięty grą fenomenalną. Niestety, dzisiaj w czasach Quake«a czy chociażby Duke Nukem 3D, tytuł ten nie jest rewelacją.

Pomimo tego postaram się opisać go obiektywnie, tak jakby konkurencji nie było. Uważam bowiem, że Madspace zasługuje na to, żeby w niego zagrać. Nie potrafię podać jednego, jasnego i ciężkiego jak zawodnik sumo argumentu DLACZEGO. W tej grze po prostu coś jest. Ale zacznijmy od początku czyli od instalacji.

Instalator sam w sobie jest ciekawastką, nie wszędzie bowiem znajdziemy wbudowaną opcję obsługi kilku rodzajów okularków i hełmów 3D. Z tych najbardziej znanych Madspace obsługuje 3D Max, I-Glasses, VFX I i Simuleyes VR. Niestety nie miałem okazji przetestowania gry z żadnym z tych urządzeń Myślę jednak, że efekt jest niezły. Druga sprawa, której również nie przetestowałem, to opcja rozpoznawania głosu. Niestety. w pliku tekstowym. który dostarczył nam producent, nie było żadnej informacji na temat, jakie komendy możemy wydawać głosem.

Z innych rzeczy, które możemy zdefiniować, jest rozdzielczość. Dla komputerów z procesorami 486 przewidziano specjalną opcję, która wyświetla obraz w małym oknie. Inne możliwości to 320x200 i 640x400. Tę pierwszą można sobie włączyć będąc posiadaczem w miarę szybkiego 486.

Engine jest całkiem niezły. Mamy możliwość poruszania się we wszystkich kierunkach. Od razu w oczy rzuca się bardzo duża ilość użytych tekstur.

Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie kolorystyka owych tekstur. Rozumiem, miejsce w którym toczy się gra, to jakiś statek obcych, ale bez przesady - chyba nawet ufoki nie lubią takiego pomieszania kolorów. Podobnie jest z obiektami ruchomymi, czyli przeciwnikami - są kolorowi - i to aż za bardzo. To chyba główna wada grafiki w Madspace.
O muzyce nie mogę na razie nic powiedzieć, bo wersja, którą otrzymaliśmy, nie zawierała ścieżki dźwiękowej. W finalnej wersji ma występować jako ścieżka audio. Natomiast efekty dźwiękowe zgrabnie wkomponowano w mroczną atmosfere gry.

To tyle informacji na temat grafiki i muzyki, a teraz czas na to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli na grę. Jak już wcześniej wspomniałem, ta gra coś w sobie ma. Otoczenie widzimy z oczu kierowanej postaci (FPP), a sądząc z uzbrojenia, jest to jakiś robot. Po terenie gry możemy poruszać się za pomocą myszki i klawiatury. Obydwie ręce są zajęte, ale kieruje się całkiem wygodnie. Szczególnie wygodne jest celowanie i strzelanie za pomocą myszki. Po prostu najeżdżamy celownikiem na cel i wciskamy prawy lub lewy przycisk. O dziwo - jest różnica, który klawisz wciśniemy, bo w każdej ręce możemy

trzymać inną broń. Finalna wersja zawierać będzie 11 typów broni, a opcja używania naraz dwóch z nich otwiera nowe możliwości rozwałki. Jeśli już mowa o tym, co będzie w pełnej wersji, to krótko - szesnaście rodzajów Obcych, około dwudziestu pięciu poziomów i możliwość gry do szesnastu graczy na raz (po sieci oczywiście). Razem z muzyką, dużą ilością renderowanych animacji przerywnikowych gra ma zajmować dokładnie całą płytkę.

To na razie wszystko na temat Madspace. Nie jest on grą złą, ale nie wprowadza (prawie) niczego nowego do gatunku. Zapewne przeminie bez większego echa - ale zanim to się stanie, każdy powinien go zobaczyć.

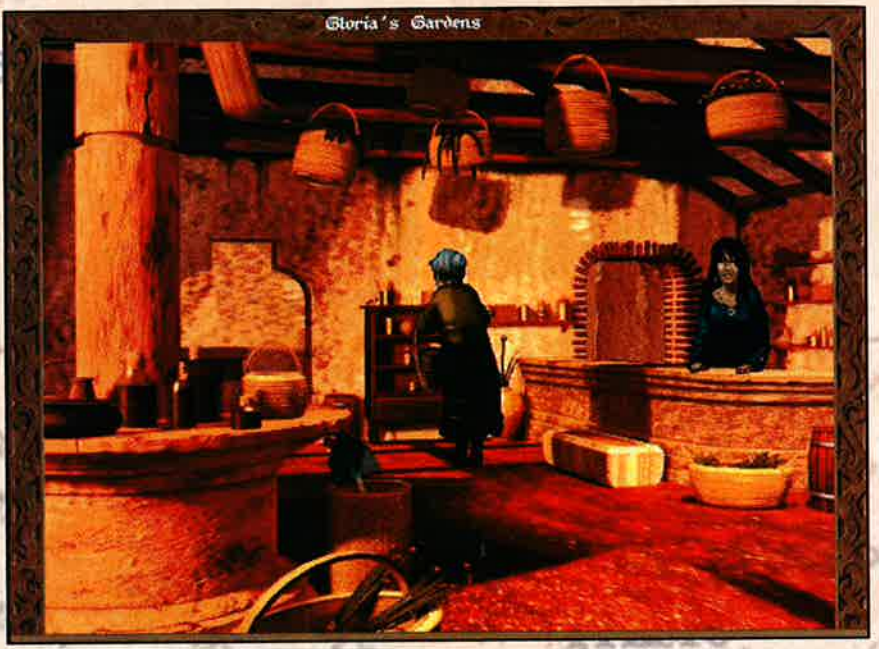
YASIU

Producent:
Auric Vision/Maddox Games
Dystrybutor:
Auric Vision
tel.(0044) 1714192574
Minimalna konfiguracja:
Pentium 100, 8 MB RAM, DOS, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Windows Sound System
Cena:

Zdrada

DEMO NA CD

Kilka numerów temu entuzjastycznie zapowiadałem premierę nowego rolpleja Sierry- Betreayal in Antara. Okazuje się, że entuzjazm był jak najbardziej na miejscu, gdyż gra właśnie wpadła mi w ręce i robi bardzo efektowne wrażenie.



Przede wszystkim ucieszą się na pewno wszyscy miłośnicy zabytkowego Betrayal at Krondor. Antara zachowuje te same zasady i bardzo zbliżoną obsługę, przy odpowiednio poprawionej (jak to ostatnio mawiamy: "zwirtualizowanej") grafice (SVGA). W ten sam sposób przebiega też walka, co właściwie cieszy najbardziej, gdyż producent mógł wyjść na przeciw popularnemu obecnie trendowi "walki w real time", co koneserów RPG denerwuje wyjątkowo, a obecnie jest już regułą, mającą przyciągnąć klientów nie przepadających za skomplikowanymi zasadami walki. System walk w "Krondorze", przeniesiony bez żadnych zmian do "Antary", to jedno z najlepszych rozwiązań w tej dziedzinie, z jakimi spotkałem się przez lata praktyki. Teraz kilka słów odnośnie grafiki: jest faktycznie tak dobra, jak mogliście się dowiedzieć ze screenów w zapowiedzi, a teraz możecie już odpalić demo i sami się o tym przekonać. Niestety jednak muszę zmartwić tych, których ucieszyła informacja o tym, że Antara "pójdzie" na 486. Tak na prawdę ruszy dopiero na P 60, co zresztą jest wartością realną, bo faktycznie chodzi, a na P 100 nawet płynnie. Świat gry w dalszym ciągu skonstruowany jest w oparciu o wektorowo-bitmapowy engine z Betrayal at Krondor. Daje to bardzo ładne efekty, są jednak również elementy irytujące. Między innymi przechodzenie przez bitmapowe drzewa bez żadnych konsekwencji (to samo miało miejsce w Daggerfall), czy pojawiające się w niektórych miejscach "ściany" czyli pojedyncze, płaskie bitmapy z namalowanymi drzewami, mające (chyba) symbolizować gęsty las. Podczas gry świat widzimy w tradycyjny sposób "z oczu gracza", natomiast podczas walki przełączamy się w rzut perspektywiczny podobny do tego z Ultimy 8.

Dobra- powiedzieliśmy sobie o grafice, więc teraz kilka słów o samej grze. Zadaniem gracza jest wędrówka przez królestwo Antary i wykonywanie kolejnych misji, przy czym są one ze sobą powiązane, tzn. zwykle trzeba wykonać jedno zadanie, aby otrzymać następne. Klasyka- to samo było w poprzedniej części. Betrayal in Antara jest jedynym nowym RPG, w którym można stworzyć drużynę, a nie grać jedną postacią. Tak, jak w Betrayal at Krondor, nasza drużyna może składać się z maksymalnie trzech osób. Grę rozpoczynamy z dwoma postaciami, ale dość szybko znajdziemy chętnych, których można zwerbować do naszej ekipy. Interface użytkownika również nie uległ radykalnym zmianom w stosunku do pierwowzoru, dlatego też nie pojawią się problemy, na jakie natrafiali min. ci, którzy przesiadali się z Areny na Daggerfall. Z tym jednak wiąże się pewna dygresja: mianowicie przeczytałem od początku to, co napisałem do tej pory, i doszedłem do wniosku, że Betrayal in Antara oprócz polepszonej grafiki praktycznie nie wnosi nic nowego w stosunku do poprzednika. Są osoby (w tym ja), które to ucieszy, ale jednocześnie zmartwi tych, którzy oczekiwali radykalnej innowacji. W związku z powyższym nie wiadomo, jak Antara zostanie przyjęta przez graczy. W każdym razie z czystym sumieniem mogę polecić tą grę każdemu miłośnikowi klasyki, który jednocześnie dość ma słabej grafiki, albo grania od lat w te same gry (albo jednego i drugiego). Natomiast pozostałym graczom proponowałbym odpalić demo, a może przekonają się do starego "klasycznego RPG", zwłaszcza, jeśli oferuje porządną oprawę graficzno dźwiękową (Do Magic Candle- doskonałego RPG, ale z grafiką EGA jakoś nie mogłem nikogo nakłonić). Zdecydowanie lepsze to od zręcznościówek typu Diablo, a i nie nudzi się tak szybko.

LORD YABOL

Producent:
Sierra On-Line
Dystrybutor:
Sierra On-Line
tel. (0044) 1734303171
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Góry i doliny...

Witajcie w kolejnej grze FPP. Tym razem (niestety) nie będzie rozlewania krwi na prawo i lewo ani układania wianuszków z jelit lub wzorków z serduszek. W grze Z.A.R. bowiem naszymi wrogami są maszyny, które jak na złość nie posiadają składników tak cieszących każdego doomomaniaka. Nie usłyszymy nawet jęków bólu czy jakichś ciekawych odzywek naszej postaci, bo element niszczący, którym sterujemy w owej grze, również jest robotem.

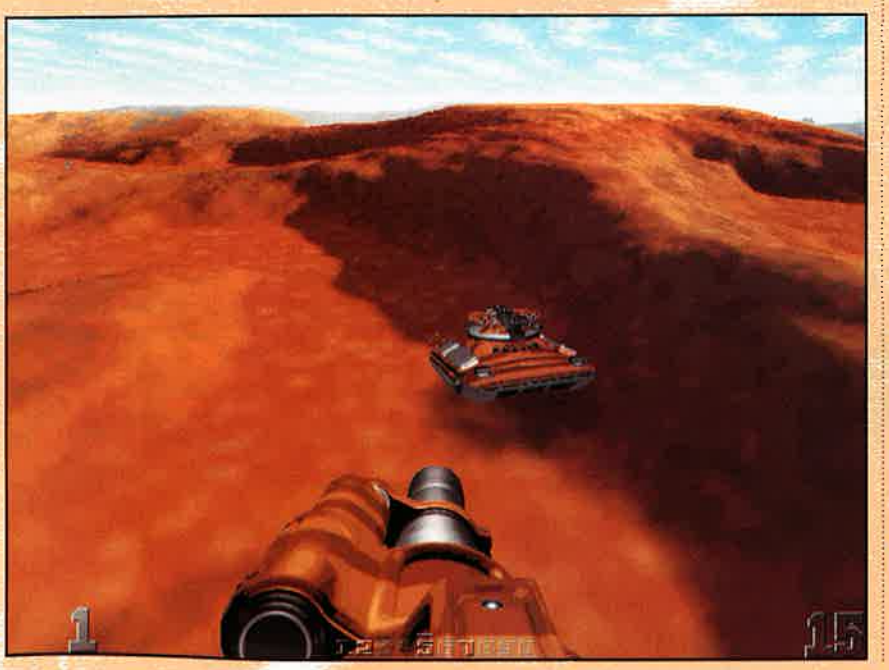
Robot robotowi nierówny, jak powiedział kiedyś pewien pan po próbie nauczenia mowy ludzkiej robota kuchennego (skończył na wózku, po tym jak kuchenny wpadł w szał). I taka jest prawda... Nasz robot, którym zaopiekujemy się, grając w Z.A.R.a jest niepodobny do żadnego innego (nie licząc swojej serii). Tylko on potrafi przenosić tyle siejących zniszczenie gadżetów i amunicji do nich. Tylko on potrafi biegać pod wodą i nie zardzewieć. No i w końcu powód, dla którego do akcji wysyła się robota, a nie człowieka - teren akcji jest bardzo trudny i dla ludzkich nóg dość męczący. Ale gdzie człowiek nie pójdzie, tam robota pośle, bo ten się nie męczy, a ponadto, jak już powiedziałem, dysponuje całkiem niezłym arsenałem, który będzie miał gdzie wykorzystać.

We wszystkich misjach po dość rozbudowanym terenie gry włóczą się wraże roboty, a struktury przeciwnika tylko czekają na anihilację, aby w jej trakcie porazić naszego robota odłamkami. Jak to bywa w tego typu grach, praktycznie każda misja polega na zniszczeniu czegoś, ale nie ma co liczyć na zabawę z otwieraniem drzwi, naciskaniem przycisków czy dźwigni - tu teren jest zarazem prosty, jak i górzysty (zagrajcie, to zobaczycie, że to ma sens)

Wspomniałem coś o górach, nieprawdaż? Otóż źle się wyraziłem, bo góry to mało powiedziane - w Z.A.Rze mamy całe mnóstwo górek, dolinek, kanionów, przepaści, a to wszystko upstrzone gdzie niegdzie niezbyt głębokimi jeziorkami. W sumie, patrząc na to, odnosi się wrażenie, że autorom zabrakło pomysłów na zagospodarowanie terenu.

W dzisiejszych czasach karygodnym jest takie upraszczanie sobie pracy. Owszem - to co jest, zrobiono całkiem solidnie. Płynnie zmiany wysokości, różnokolorowy teren w zależności od wysokości itp. Naprawdę jednak brakuje urozmaiceń, w stylu krzaczków, kamieni czy chociażby wynurzających się znienacka zza wzgórza drzew. A tu nic, tylko kolorowe plamy. Trochę sprawę poprawia fakt, że to wszystko wygląda całkiem nieźle już w niskiej rozdzielczości, a w wysokiej przypomina obrazki wychodzące ze znanego niegdyś na Amidze, a teraz na PC, programu pod tytułem Vista, tyle że program ten nie potrafił generować scen dziejących się pod wodą i to w dodatku w czasie rzeczywistym, a ZAR to potrafi.

Warto jeszcze wspomnieć, że po niebie bez przerwy przesuwają się chmury, a powierzchnia wody jest animowana. Ma to niby przypominać falowanie powierzchni, ale to tylko teoria. Z obiektami ruchomymi też nie jest najlepiej. No niby można na nie patrzyć z różnych stron, są kolorowe... ale jakieś



takie nienaturalne (o ile można tak powiedzieć o latających miskach). Może dlatego, że są mało szczegółowe? Nie wiem, w każdym razie nie zrobiły na mnie najlepszego wrażenia. Kończąc kawałek o grafice, dodam jeszcze kilka słów na dość istotny temat: mianowicie na temat wystrzałów, wybuchów itp. To jest to, co w Z.A.Rze jest zrobione całkiem nieźle. Pociski trafiające w glebę wzniecają małe chmurki kurzu, wystrzelone rakiety zostawiają za sobą chmurę skondensowanej pary, a wybuchające obiekty nie dość, że buchają ogniem, to jeszcze sieją odłamkami na wszystkie strony - a na odłamki, jak powiedziałem już wcześniej, trzeba uważać.
Tyle odnośnie strony graficznej gry.
O muzyce nie ma co narazie wspominać, bo w wersji, którą otrzymaliśmy, były tylko mało rewelacyjne odgłosy. Autorzy, oprócz ciekawej muzyki, obiecują dziesięć super, wymiatających broni, czterdzieści rodzajów wrogów do likwidacji, a także trzydzieści trzy misje, w których napotkamy owe monstra.
Aha - będą również obsługiwane procesory z MMX'em - objawi się to w lepszej jakości grafiki. Natomiast dla graczy "usieciowionych" przygotowuje się możliwość gry w szesnaście osób w sieci. To dopiero musi być młócka...
Prawdę mówiąc młócka to jest już bez sieci... Początkowe misje zostały zrobione chyba po to, żeby uśpić czujność gracza. Ot, gdzieniegdzie przemknie jakiś wróg i zaraz wybuchnie, trafiony rakietą. Obiekty, które mamy zniszczyć, są bezbronne, a komputer bynajmniej nie wysyła swoich oddziałów celem ich ochrony. Amunicji spotykamy po drodze tyle, że na pięć robotów by wystarczyło, a nie na jednego. Ale to tylko początek - już trzecia misja powoduje gwałtowne przebudzenie. Lecz bez obaw - to nie tylko do nas strzelają. Oprócz naszego robota w akcji bierze udział kilkadziesiąt latających maszyn, które toczą regularny powietrzny pojedynek z wrogiem. Całe niebo poprzecinane jest smugami zostawianymi przez rakiety, a my nie wiemy do kogo strzelać. A strzelać trzeba, bo bez tego nasi zostaną zniszczeni, a sami nie damy sobie rady z celem misji, czyli ze zniszczeniem robotów przeciwnika. Tak więc trzeba co nieco wysilić szare komórki, a także wzrok, bo przeciwników jest trudno od siebie odróżnić.
Na koniec wypadałoby podsumować. Niestety, mimo szczerych chęci i niektórych argumentów przemawiających za, nie mogę uznać Z.A.Ra za bardzo dobrą grę. Zły nie jest i jeśli jego cena nie będzie zbyt wysoka, warto będzie go kupić. Jednak ma swoje wady. Jego główną minusem jest monotonia. Szkoda - bo gdyby trochę popracować, można by zlikwidować tę wadę, a wtedy Z.A.R. na pewno przyciągnąłby wielu graczy. A tak, to będą w niego grać chyba tylko fanatycy, ci którzy muszą zobaczyć każdą nową grę, a także sieciowcy szukający każdej gierki, w którą można grać w kilka osób.

YASIU

Producent:
Auric Vision/Maddox Games
Dystrybutor:
Auric Vision
tel. (0044) 1714192574
Minimalna konfiguracja:
486/100, 8 MB RAM,
DOS/Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32
i kompatybilne

Cena: ✆

Skośnooki Duke...

Cześć mięczaki... Podobno znacie mojego kuzyna Duke'a. Jeśli tak, to czas poznać mnie - Wanga. Pomimo tego, że pochodzę z Dalekiego Wschodu, jestem bardzo podobny do mojego kuzyna z USA. Tak samo jak on lubię widok pryskającej krwi, a mój plecak jest przystosowany do przenoszenia równie dużej ilości broni. A mam też kilka swoich prywatnych tajemnic, które poznacie w odpowiednim czasie...

Tak, drodzy miłośnicy krwawych jatek: przywitajcie Wanga - bohatera gry Shadow Warrior. Jeśli lubicie gatunek FPP, to jest to z pewnością gra dla was. Jeśli kochacie Duke'a - to jest to wybitnie gra w Waszym guście. A jeśli nie lubicie tego typu gier, to nawróćcie się szybko... Shadow Warrior to nowy produkt firmy 3D Realms. Podobnie jak w przypadku Duke Nukema, autorzy obrali shareware'ową drogę promocji swojej gry: najpierw pogracie zatem w pierwsze kilka poziomów (dokładnie cztery), a jeśli się spodoba - możecie kupić całą grę. Cztery poziomy, w które bedziecie mieli okazję pograć, wystarczą na trochę, bo poziom trudności jest tu dużo wyższy niż w Duke'u. Dzieje się to za sprawą lepszej celności i inteligencji wrogów, a także większego rozbudowania map. Inna sprawa to zagadki, które może nie są trudne do rozwiązania, ale sprawiają czasem problemy. Jest też sporo nowości. Nie mówię o broni, bo żadna się nie powtarza, ale np. jazda wózkiem widłowym to już coś, czego w Duke'u nie było. A jeśli chodzi o broń, to jej wybór jest równie duży jak u poprzednika. Zaczynamy od pięści i miecza, dalej mamy shurikeny, uzi (jedno lub dwa), automatycznego shotguna (działko walące pociskami shotugna; w sam raz do uspokajania tłumu), wyrzutnie rakiet i kilka innych.

Dodatkowo możemy sobie pomóc znalezionymi zabawkami takimi jak: granaty dymne, błyskowe, kolce rzucane pod nogi (spróbujcie na nie wejść), itd. Dość ciekawym bajerem jest możliwość zbierania niektórych broni po użyciu (np. shurikenów) - wystarczy tylko dobrze popatrzeć po ścianach.

Od strony graficznej, na pierwszy rzut oka, Shadow Warrior prezentuje się podobnie jak Duke. Nic w tym dziwnego - użyto tego samego, aczkolwiek poprawionego, engine'u. Dzięki temu nadal możemy patrzyć w dowolnym kierunku, skakać, schylać się i robić inne rzeczy, które robiliśmy w Duke'u. Poza tym obraz nawet w niskiej rozdzielczości wygląda całkiem ładnie (poprawiono teksturowanie). Dodano też krwi - zabity przeciwnik tryska posoką na wszystkie strony, nie raz i nie dwa ochlapując samego Wanga. Facio potem łazi z pokrwawionymi łapami (szczególnie gdy używa mieczy lub perswaduje wrogom technikami kung-fu). Ale nie martwcie się rodzice - można to wyłączyć.
Dźwięk jest oczywiście inny - wiadomo, inna broń, inne odgłosy - choć utrzymany w podobnym kliamcie. Temat muzyczny zbytnio nie wpada w ucho, ale i tak jest równie fajny co orientalny, a teksty wypowiadane przez bohatera stoją na tym samym poziomie.

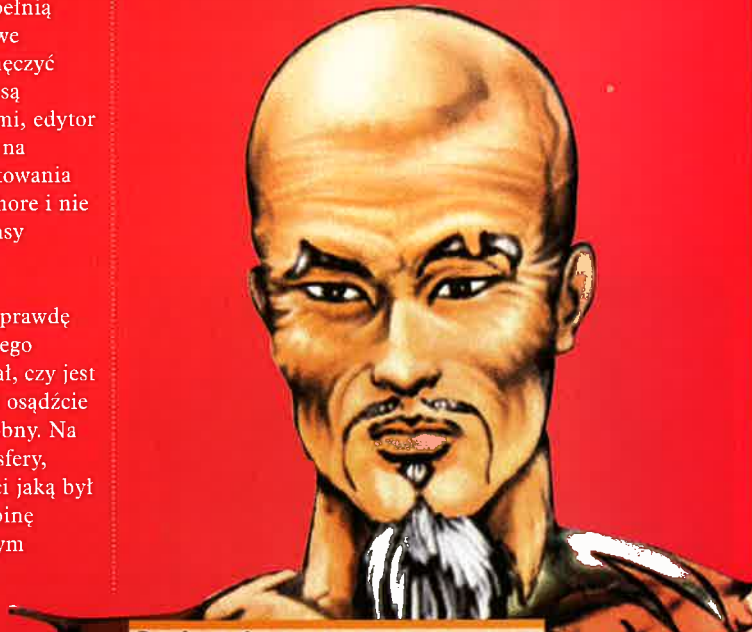
W pełnej wersji Shadow Warriora przygotujcie się na dwadzieścia dwa krwawe, pełne pułapek, wrogów i zagadek poziomy. Trzy dodatkowe bronie o dużej sile rażenia spełnią Wasze najbardziej obrzydliwe marzenia. A jeśli lubicie męczyć kolegów i sprawdzać, czy są prawdziwymi twardzielami, edytor poziomów pozwoli Wam na rozszerzenie zakresu testowania o granie w najbardziej chore i nie dające najmniejszej szansy przeżycia etapy.

Shadow Warrior jest naprawdę godnym następcą słynnego Duke'a. Nie będę tu pisał, czy jest lepszy czy gorszy - to już osądźcie sami, bo jest bardzo podobny. Na pewno nie ma tu tej atmosfery, która towarzyszyła nowości jaką był Duke Nukem 3D co odrobinę redukuje przyjemność gry tym wszystkim, którzy każdą grę oceniają przez pryzmat Duke'a (ale i tak jest to dzieło,

U góry:
Gdy już znudzi ci się masakra, to zrelaksuj siebie i Wanga poprzez zabawę zdalnie sterowanymi samochodzikami. Szkoda tylko, że nikt nie pomyślał, by zamontować w nich choćby najmniejszy karabinek maszynowy... np. do polowania na myszy.

które jest najbardziej duke-podobne [a Redneck Rampage?! - Peter Pan]. Co nie zmienia faktu, że gra jest pierwsza klasa, nieco mistyczna i BAAARDZO grywalna.

YASIU



Producent:
3D Realms/EIDOS
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium 60, 16 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: (

Kanalarz

Zmutowani ex-ludzie opuścili Ziemię setki lat temu. Przykryte patyną czasu wieki zagubiły gdzieś pamięć o strasznej wojnie między mutantami i ludźmi. Bolesne objawienie, które powaliło ludzkość na kolana, miało być karą za krótkowzroczność... Faktom nie da się zaprzeczyć. Mutanci przetrwali, wzrośli w siłę i powrócili do swej kolebki, aby ją zniszczyć. Olbrzymi statek-baza, generujący potworne pole ochronne, wisi nam megamiastami, jako szyderczy i upiorny dowód bezsilności Ziemian. Być może uda się jeszcze uniknąć eksterminacji. Miniaturowy myśliwiec kosmiczny mógłby prawdopodobnie przedostać się do wnętrza wrogiej jednostki i przeprowadzić akcję dywersyjną. Jeżeli udałoby się dotrzeć do żywotnych segmentów Krążownika...

Terracide nie zaskoczy nikogo jakimiś nowatorskimi rozwiązaniami. Gra przypomina mi najbardziej Descenta, podobnie, czeka Was penetracja pełnych niebezpiecznych, plującących żelastwem, pokręconych tuneli. Widz i mięso armatnie w jednym: czyli gracz toczy zmagania, obserwując otoczenie "z przodu", nieco ładniej mówiąc "first person perspective". Do dyspozycji mamy 20 konkretnych rodzajów broni, dzięki której wrogie hordy zamienią się w obłoczki pary. Oczywiście, na początku rozgrywki dysponujemy zaledwie skromną flameropodobną plujką, ale sytuacja zmieni się diametralnie, jeżeli

znajdziecie któreś z sekretnych miejsc lub po prostu rozwalicie kilka porozstawianych po kątach skrzynek.

Przeciwnicy to zazwyczaj szybkie i zwrotne, jednak słabo uzbrojone myśliwce. Nieco trudniej jest z dość "twardymi", ciężkimi "bombowcami" lub

wieżami strzelniczymi. Mimo że trójwymiarowe, ładnie teksturowane stateczki, pięknie opala się z lasera, po godzinie grania w Terracide miałem już pierwsze symptomy klaustrofobii. Biorąc nawet pod uwagę, że ponure tunele rozjaśnia co jakiś czas mrugające, awaryjne światło lub pulsująca fala biegnąca wzdłuż korytarza, tu jest po prostu nudno. Ot, lecisz po pokręconych jak kiszki tunelach, mijając kolejne ściany i w końcu trafiasz na jakiegoś biedaka, który ginie po kilku seriach. Trochę to smutne i przytłaczające (w kolejnych układach jest nieco lepiej, ale i tak miałem mieszane uczucia). Jeżeli jednak ktoś jest wystarczająco uparty i przebrnie przez kilka lokacji, będzie mógł zmienić wysłużony stateczek na jakiegoś kosmicznego Rolls-Royce'a (siedem statków). Korzyść z takiej wymuszonej transakcji jest taka, że wzrosną nieco parametry maszyny i obejrzymy sobie inny kokpit (wzbogacony o kilka bajerów). Właśnie! Na tymże umieszczono symbol Twojej kondycji (czacha) oraz dostępne pukawki. Jeżeli jednak zdrażnią Was te migające panele, można je ze spokojem wyłączyć. Na rządnego wrażeń giercomana czeka 20 leveli. Jednak znacznie ciekawiej gra się na poziomach deathmatchowych (16 zawodników). Poziom masakry

podnosi również dość fajna muzyczka i tradycyjne, ale miłe dla ucha sample. Warto również podkreślić, że Terracide pracuje także (a może przede wszystkim) na kartach z akceleratorem 3D (3DFX). Po odpaleniu gry na porządnym (czytaj b. szybkim) komputerze z takim ustrojstwem musiałem przyznać, że gra zyskała (i to sporo) pod względem oprawy graficznej. Być może okaże się więc, że Terracide spodoba się Czytelnikom, a jeżeli chodzi o fanów rozpruwania wszystkiego, co się porusza na ekranie, może nawet wpadną w ekstazę (pierwsze słowa z pliku tekstowego gry: Fight your way in.....Kill EVERYTHING...). Najlepiej więc oceńcie sami, czy Terracide warte jest waszych "mocy przerobowych", lub poczekajcie na naszą recenzję.

CZARNY IWAN

Producent:
Simis/EIDOS
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Powrót do Ciemnej Kolonii

Witajcie w kolejnym tekście o tej wspaniałej, mającej się już niedługo ukazać grze. Producenci dostarczyli nam nowe materiały o niej, zatem postaram się zapoznać Was z nimi. Czyli krótko mówiąc - co nowego w Dark Colony ?

Pierwsza rzecz, jaką poprawiono, jest inteligencja komputera. W sumie nie była to zmiana konieczna, bo i tak komputer grał nieźle, ale autorzy dopatrzyli się kilku błędów w jego strategii. Po poprawkach i tak można go wywieść w pole, ale lepiej, żeby twórcy gry o tym nie wiedzieli, bo będą dalej poprawiać. A w końcu gra się po to, żeby wygrać

Następna rzecz to już aktywna opcja gry sieciowej. Pewnego dnia redakcja na długie godziny zamarła, gdy na ośmiu komputerach połączonych w sieć odpalono Dark Colony. Wrażenia są niesamowite. To już nie jest Command & Conquer połączony w sieć. To coś więcej. Przede wszystkim mamy większe możliwości, gdy gramy w osiem osób. Czy połączymy się sojuszem z niebieskim, czy

z zielonym. Czy nasze wojska będą pomagały czerwonym w obronie ich bazy, w zamian za produkowaną przez nich energię, itp. Przykłady naprawdę można by mnożyć, ale wtedy nawet kilka stron by nie wystarczyło.

Idąc dalej... Do encyklopedii zawartej w grze dołączono kilka nowych jednostek i trochę poprawiono jej wygląd. Już poprzednio wyglądała całkiem ładnie, ale kilka kosmetycznych zmian wyszło jej na dobre. Jej wygląd powinien być przykładem dla innych autorów tego typu gier, jak robić takie rzeczy. W jednym z rogów widać wizerunek jednostki, o której dostajemy informacje. Oczywiście nie jest to nieruchomy obrazek, a porządnie wykonana animacja. Szkoda tylko, że nie można obracać wizerunku jednostki w dowolnym kierunku... Ale to drobny szczegół. Oprócz animacji encyklopedia podaje nam, w zajmującym prawie pół ekranu oknie, informacje o jednostce. Poczynając od wymiarów, poprzez uzbrojenie i pancerz, a kończąc na zasadzie działania. Szczególnie w wypadku niektórych dziwnych jednostek ufoludków warto poczytać to ostatnie, autorzy pod tym względem wykazali się dość dużą pomysłowością Oczywiście wprowadzono też kilka innych kosmetycznych zmian, czasem niewidocznych na pierwszy rzut oka. Tak więc poprawiono animacje jednostek. Dotychczas była ona całkiem niezła (duża ilość klatek animacji), ale w dążeniu do perfekcji jeszcze ją podrasowano. Zmieniono też wygląd baz - teraz dobudowywane do nich elementy bardziej pasują. Nie wyglądają już jak wycięte z innego obrazka i wklejone do gry. Co poza tym... Cóż - poprawiono kilka błędów, np. w panelu sterującym grą, w obsłudze waypointów (jednostki już się nie gubią), a także w kilku innych miejscach. Ogólnie rzecz biorąc, gra staje się coraz lepsza i mniej awaryjna.

Na koniec zostawiłem jeszcze jedną informację - niestety niezbyt miłą. Otóż premierę gry przesunięto z nieznanych nam powodów (ale chyba z powodu

natłoku prac) z lipca na wrzesień roku pańskiego '97. Szkoda, bo po tym, co pokazują nam autorzy, ciągle mam chrapkę na tę grę. Pozostaje mieć nadzieję, że to przesunięcie będzie się wiązało z innymi istotnymi ulepszeniami w tej grze.

YAGIU

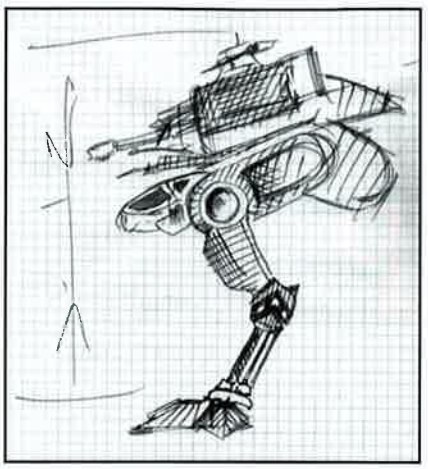
Producent:
Gametek
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Większa Exterminacja!

O tej grze Techlandu pisaliśmy już obszernie w CDA 2/97. Już wtedy prezentowała się bardzo obiecująco i podejrzewaliśmy, że może stać się prawdziwym przebojem w Polsce i niezłym "produktem eksportowym" na zachodnie rynki software'owe. Jednak jej twórcy nie spoczęli na laurach i pilnie śledzili rozwój gier RTS na świecie, zaś wnioski, jakie wyciągnęli zaowocowały - nie bójmy się tego słowa - wręcz rewolucyjnymi zmianami wprowadzonymi do swojego produktu. Techlandowcy doszli bowiem do wniosku, że nie ma sensu wypuszczać na rynek kolejnego 1001 RTS-a o starannej grafice i nienagannym dźwięku, który utonie w masie podobnych klasą dzieł. Stąd wprowadzone poprawki dosłownie stawiają na głowie to, co do tej pory o Exterminacji było wiadomo.

Zacznijmy od tego, że Exterminacja to już nie RTS. "Co - wprowadzili tury?!" - wykrzykną czytelnicy, jedni z radością, inni z rozpaczą. NIE. Nie będzie żadnych tur. Akcja nadal toczy się w czasie rzeczywistym. Ale nie jest to już RTS, a A(RT)SG, czyli Adventure (Real Time) Strategy Game. Zapamiętajcie tę nazwę, bo być może jesteście właśnie świadkami narodzin nowego standardu, który zrewolucjonizuje RTS-y tak, jak kiedyś one zrewolucjonizowały dość skostniały światek gier strategicznych. I będzie to rewolucja zapoczątkowana w Polsce, co mile łechce nasze patriotyczne uczucia, prawda?

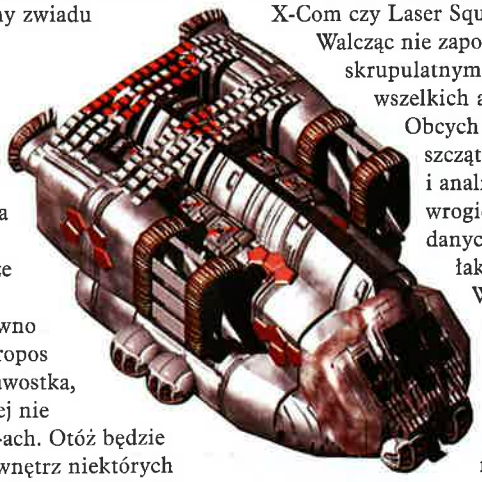
Lecz co właściwie oznacza powyższy skrót? W wypadku Exterminacji równa się on między innymi brakowi jakichkolwiek misji. Cała gra będzie jedną wielką nieustającą misją, której celem jest zwycięstwo lub śmierć. W jej trakcie dochodzi do ewolucji wyprodukowanych jednostek i (przede wszystkim) żołnierzy - tzn. rosną (lub maleją - zależy od rozwoju sytuacji) ich zdolności bojowe, wyrażone za pomocą rozmaitych, a bliskich zwolennikom RPG, parametrów. Jak wskazuje człon "adventure", w grze nie zabraknie wątku fabularnego, rozgrywanego w tle wielkiej kosmicznej wojny. Wielkiej dlatego, że akcja toczy się JEDNOCZEŚNIE na 60 planetach leżących w 3 systemach słonecznych (każdy system to około 20 obiektów, od planet po księżyce i asteroidy). Co to oznacza? Ano to, że prowadząc wielką ofensywę na planecie X, możemy zostać przykro zaskoczeni kontrofensywą podjętą przez wroga na planecie Y. Jakie otwiera to pole dla prawdziwego stratega, tego nie muszę chyba mówić. W klasycznych RTS-ach strategiczne planowanie było mrzonką; tu



będzie inaczej. Do tego dochodzi wpływ warunków zewnętrznych - od zjawisk atmosferycznych (np. tornada pustoszące nasze bazy, deszcze...

meteorów) i fizycznych (duże ciążenie na jakieś planecie uniemożliwia, lub znacznie zmiejsza szansę na wykorzystanie potencjału bojowego, części jednostek), po ekonomię (np. niekiedy najpierw należy skolonizować księżyc jakiejś planety, a dopiero potem z niego przeprowadzać kolonizację danego globu) i geopolitykę: niektóre surowce niezbędne

do produkcji występują tylko na nielicznych planetach i to o nie będą toczyć się najcięższe walki (naturalnie wcześniej dokonujemy zwiadu geologicznego).



Wbrew swej nazwie, Exterminacja nie będzie totalną masakrą - Obcy nie czają się w każdym kącie, najpierw trzeba ich odnaleźć (ale możecie być pewni, że w miejscach, o które warto walczyć, na pewno ich znajdziecie). A propos walki - tu znów ciekawostka, której jak dotąd raczej nie spotykało się w RTS-ach. Otóż będzie można wchodzić do wnętrz niektórych budowli i niszczyć je od środka (budowle takie są bardzo trudne do zniszczenia z zewnątrz, stąd akcja komandosów, którzy wedrą się do środka i zniszczą reaktory, znacznie ułatwia sprawę).
W trakcie takich starć gracz śledzi tylko to, co widzą żołnierze (tzn. jeśli za ich plecami pojawi się Obcy - nie można go zobaczyć tak długo, aż komandosi się nie odwrócą). Czyli jest to coś w rodzaju X-Com czy Laser Squad... YEAH!
Walcząc nie zapominajcie o skrupulatnym zbieraniu wszelkich artefaktów Obcych (ciał, broni, szczątków pojazdów) i analizie zdobytych we wrogich komputerach danych. Będzie to łakomy kąsek dla Waszych naukowców, umożliwiający im konstrukcję nowych broni i lokalizację macierzystej planety UFO-ków.
W czasie całej gry do Waszej dyspozycji oddano 80 typów pojazdów i żołnierzy oraz 60 typów budowli. O grafice w true colorze (z braku miejsca) nie będę się rozpisywał. Po prostu popatrzcie na screeny! Więc w wielkim skrócie: max. rozdzielczość 800x600, efekty świetlne, 10.000 klatek animacji. Ufff, pisząc to, czuję, że serce bije mi szybciej, a pragnienie zagrania w tę grę staje się nie do zniesienia. Jeśli rzeczywiście rozgrywka będzie wyglądała właśnie tak, jak ją Wam opisuję, to nie ma co kryć - będzie to prawdziwy hit. Przekonamy się o tym na samym początku września tego roku (akurat by zapomnieć o tym, że od kolejnych wakacji dzieli nas 10 miesięcy nauki...)

MAC ABRA

Producent:
Techland
Dystrybutor:
Techland
tel. (064) 348890 wew. 112
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Atomowi bohaterowie

Domowe pecety stają się coraz bardziej wydajne. Producenci oprogramowania zauważają to i dzięki temu coraz więcej tytułów z konsol i automatów pojawia się (w "zjadliwej" formie) na naszych domowych komputerach. Jedną z gier przeniesionych z automatów jest X-Men: Children of the Atom.

Jest to klasyczna bijatyka 2D, w której udział biorą znane postacie z universum Marvella. Mamy tu praktycznie cały skład "starych" X-Men (czyli tych dobrych) oraz ich przeciwników, łącznie z takimi sławami jak Juggernaut czy Magneto. Wersja "automatowa" tej gry zrobiona przez Capcom jest jednym słowem mówiąc wspaniała. Bardzo duże, świetnie rysowane postaci i mnogość ciosów zarówno zwykłych jak i specjalnych sprawia, że granie w nią to sama przyjemność. Poza tym w końcu można

zobaczyć znane sobie jedynie z komiksu postaci w akcji. A akcja jest nie byle jaka - szybka wymiana efektownych technik nie raz prowadzi do zniszczenia otoczenia, które, tak jak postacie, jest całkiem zgrabnie rysowane.
Wersja pecetowska (ta najlepsza, bo jest ich kilka) nie odbiega jakością od oryginału. Owszem, gra się dużo mniej wygodnie, gdy trzeba stukać w takie małe klawisze, a nie w porządne przyciski automatu, ale można się przyzwyczaić. Wspomniałem o różnych wersjach gry. Dokładniej rzecz biorąc, są trzy wersje. Pierwsze dwie różnią się jedynie ilością wymaganej pamięci (8 lub 16 MB) i długością doczytywania. Natomiast ostatnia dokładnie odwzorowuje automat - tzn. obraz wyświetlany jest w 32 tysiącach kolorów i wyglądą tak, że klękajcie narody. Każda z tych wersji posiada wspaniałe efekty dźwiękowe jak i świetną, dynamiczną ścieżkę dźwiękową utrzymaną w takim stylu, że aż chce się grać.
Cóż - nie będzie to możne taka rewelacja jak Mortal Kombat, ale według mnie jest to jedna z najlepszych bijatyk 2D i cieszę się, że w końcu będę mógł w nią pograć na PC.

YASIU

Producent:
Acclaim
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486/66, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32
Cena: ✆

Beyond 2000

W przewidywaniach naukowców Ziemia w trzecim tysiącleciu naszej ery osiągnie apogeum swojego rozwoju. Statki kosmiczne podróżować będą po całej Galaktyce, zakładając nowe kolonie. Przemysł wraz z zanieczyszczeniami zostanie przeniesiony na asteroidy albo jeszcze dalej itp. Obecnie, po zakończeniu zimnej wojny, opinię tę podziela coraz więcej ludzi. Są jednak pewne wyjątki. Wśród nich dominującą rolę odgrywają twórcy gier komputerowych. A oto przykładowa wizja "szczęśliwej Błękitnej Planety" zafundowana nam przez firmę TopWare i zatytułowana sugestywnie: Earth 2140...

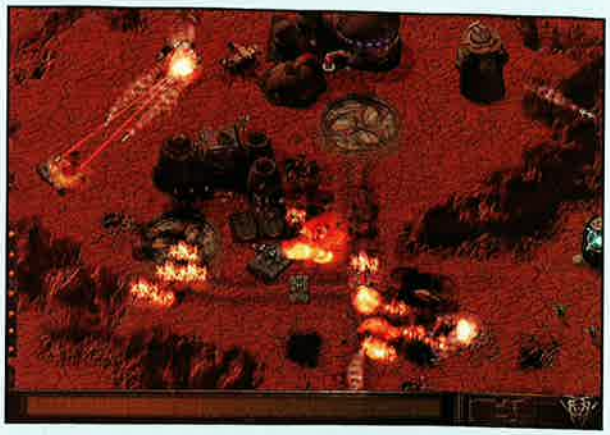
W wyniku trwających cały dwudziesty pierwszy wiek konfliktów na mniejszą i większą skalę ogromne połacie ziemi zniszczone zostały bronią biologiczną i nuklearną. Największe zniszczenia objęły Australię i południową część Afryki, gdzie występowały największe zasoby mineralne, będące właśnie powodem konfliktów uprzemysłowionych państw.

Na pozostałych terytoriach wykształciły się ostatecznie dwa organizmy państwowe: UCS (United Civilized States) i ED (Eurasian Dynasty). UCS objęło panowanie nad kontynentem amerykańskim, północną Afryką i zachodnią Europą, natomiast pod władzą ED znalazły się najmniej zniszczone, wciąż ogromne połacie Azji oraz cała Europa wschodnia. Oba państwa miały dość odmienne koncepcje rozwoju. Ludność UCS pobudowała podziemne miasta, chroniące ją przed postępującą degradacją środowiska i potencjalnymi zagrożeniami biologicznymi i pogrążyła się w absolutnej dekadencji. Wszystkie prace w miastach wykonywane są przez roboty nazywane "Black Tech" (jeśli jest to rasistowska aluzja do dawnego niewolnictwa Murzynów, to od tej pory gram wyłącznie Euroazjatami - L.Y.). Nawet wybory do względnie demokratycznego rządu UCS nie interesują ludności do tego stopnia, że głosowanie zlecane jest komputerowi, który robi to w sposób losowy. Tymczasem ED to społeczeństwo nastawione na rozwój militarny i rządzone w despotyczny sposób przez dynastię Chanów (Khans). Oni również nastawili się na wykorzystanie maszyn w celach przemysłowych (zresztą ze względu na zatrucie chemiczne i biologiczne nie mieli innego wyjścia), ale 34 z rzędu chan: Yong Shi Khan, wpadł na pomysł czynnego wykorzystania również ludzkiej populacji, ograniczając przy tym przyrost naturalny, pochłaniający coraz więcej środków na konsumpcję. Otóż zarządził on badania, których celem było implantowanie ludziom części mechanicznych, powodujących trwałość i odporność organizmu, natomiast nieregenerujące się komórki mózgowe miały być uzyskiwane w drodze klonowania. Stworzeni w ten sposób ludzie byliby nieśmiertelni, ale pozbawieni możliwości rozmnażania się -

powiększanie populacji odbywałoby się pod ścisłą kontrolą władz, poprzez implantację sztucznie wyhodowanego mózgu do korpusu androida. Projekt ten wszedł w życie za panowania trzydziestego siódmego chana: Tiao Zhan Zhe...

Po pewnym czasie względnie pokojowego współżycia między oboma państwami rozpoczęły się początkowo drobne konflikty związane z zasobami surowców mineralnych. Krok po kroku przeszły one w wojnę totalną, w której mógł zostać tylko jeden zwycięzca...

Tak oto prezentuje się fabuła najnowszej strategii czasu rzeczywistego (RTS) firmy TopWare - do tej pory znanego niemieckiego dystrybutora programów shareware. Fabuła tradycyjnie oferuje zerową oryginalność, ale nie jest absurdalna - taka wizja przyszłości być może faktycznie nas czeka (dobrze, że nie dożyję). Swoją drogą ciekawe, ale nie widziałem jeszcze gry dziejącej się na Ziemi, w której złą stroną byliby Amerykanie - zawsze jest to Wschód (ewentualnie Niemcy, jeśli gra dotyczy II wojny światowej). Pozostawmy ją jednak w spokoju. Niezależnie bowiem od fabuły w RTS najbardziej liczy się dynamika, inteligencja oddziałów i (a właściwie przede wszystkim) oprawa graficzna. Jeżeli chodzi o tę ostatnią, to Earth 2140 ma się czym pochwalić. Jest to jedna z pierwszych gier RTS, w której zastosowano wyłącznie tryby 640x480 i 800x600 (z tego, co wiem, mają być również w Dark Colony i Eksterminacji), stary tryb 320x200 odchodzi już więc do lamusa. W obu trybach grafika prezentuje się bardzo efektownie, ale do rozgrywki sugerowałbym jednak tryb 800x600, gdyż gra wydaje się być przystosowana właśnie do niego, w związku z czym w niższej rozdzielczości nasze pole widzenia obejmuje zbyt mały obszar. Wygląd jednostek i budynków jest bardzo efektowny, z tym, że mały minusik wiąże się z doborem kolorów dla oddziałów UCS. Otóż tradycyjne zielone kolory mundurów i czołgów utrudniają grającemu zauważenie własnych oddziałów na tle trawiastych równin środkowej Europy, natomiast grając przeciwnikiem (ED), nie mamy takich kłopotów, gdyż armie UCS zaatakowane na własnej ziemi są doskonale widoczne (Ameryka, to w większości szarobrązowe, skaliste tereny). Podczas potyczek przygrywa nam efektowna - podobna do tej z Warcraft 2 (choć nie lepsza - Warcraft 2 to hit nie do pobicia) muzyka CD, producent postarał się też o sugestywne efekty dźwiękowe. Jak więc widać, do oprawy audiowizualnej nie można mieć zastrzeżeń (przy okazji jedna uwaga dotycząca grafiki - gra może mieć problemy z kartami S3 64V+. Aby temu zaradzić, wystarczy uruchomić programowy sterownik Vesa - z kartami Virge nie ma tego problemu). Pod tym względem Earth 2140, to kawał profesjonalnej roboty na wysokim poziomie. Jest jednak coś, co martwi. Otóż jest tu wszystko, co było w Warcrafcie, Command&Conquer i KKnD, ale nic więcej. Brakuje nowatorskich pomysłów, w stylu tych zapowiadanych w Dark Colony (ta ostatnia zresztą zapowiada nową epokę w skostniałym RTS, na miarę Quake'a w FPP) i ogólnie powiewu nowości. Jeśli chodzi o grywalność, to również jest to klasyczny RTS, czyli znowu nasza taktyka nie różni się w niczym od tej, którą stosowało się w np. Red Alert. Dlatego też Earth 2140, o ile z pewnością będzie bardzo dobrą propozycją dla kogoś, kto nie ma jeszcze w domu żadnego RTSa lub jest miłośnikiem klasyki (jak ja), to natomiast dla amatorów nowych pomysłów z pewnością nie będzie zbyt interesujący. Ostateczną decyzję pozostawiam graczom. Z mojej strony za ostateczną opinię niech wystarczy fakt, że pisząc ten tekst, słucham w CD-Playerze muzyki z Warcraft 2, a za tapetę dla Windowsa służy mi triumfujący Ogrim Doomhammer...

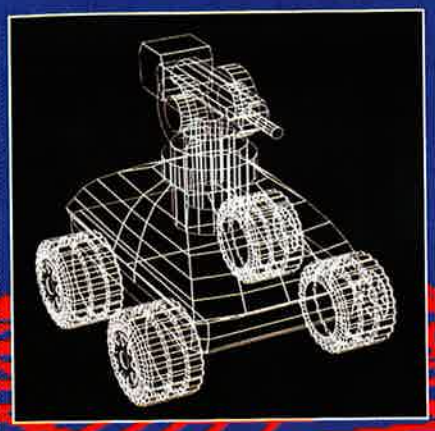


LORD YABOL

Producent:
TopWare
Dystrybutor:
TopWare
tel. (012) 3212
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

6/10 **Cena:** ✆

Mały B.I.G.



Historyjka jest klasyczna - pewna grupa fanatyków z bojowej organizacji "Apokalipsa" wykradła głowicę atomową. Mało tego - okazało się bowiem, że pomyśleli nawet o tym, jak ją wystrzelić, a mianowicie - wyhodowali sobie międzykontynentalną rakietę. Pomysłowe stworzonka, nieprawdaż? Ludzie z innych krajów, którym to nie w smak, postanowili wysłać do ich bazy jednego człowieka. Najlepszego rzecz jasna, a jakżeby inaczej. Tym człowiekiem jesteś Ty i to od Ciebie zależą losy świata... znowu.

W końcu doczekaliśmy się premiery gry, która w zapowiedziach twórców miała być superprzebojem - B.I.G. - czyli Bardzo Interesująca Gra. No cóż, zobaczymy...

Zacznijmy od pierwszego wrażenia - uruchamiając grę, doszedłem do wniosku, że powstał tutaj jakiś specyficzny mix dwóch składników: obrazu i dźwięku - a każdy z nich wzięty z innej planety. Grafika w standardzie VGA prezentuje się... ehm, hmmm, tak sobie. Widoczna i wszechobecna "pikseloza" zniechęca do dalszej gry. Lepiej ma się sprawa z animacją, ponad 3 tysiące klatek, w tym 1500 samego bohatera. Nie będę czarował, że osiągnięto pod tym względem perfekcję, bo nie osiągnięto (o wiele lepszy efekt widziałem już wiele lat temu we Flashbacku na poczciwej "Amisi"), ale faktem jest, że efekt końcowy jest całkiem całkiem.

No dobrze, jedźmy dalej. Gra - hmm, nie wiem, czy ja wyszedłem już z wprawy (nie ukrywam, że nie przepadam za zręcznościówkami), czy też twórcy doszli do wniosku, że zafundują nam grę na długie zimowe noce? Innymi słowy - moim zdaniem gra jest trudna, nawet na najłatwiejszym poziomie, a to może zniechęcić co poniektórych graczy. Inna rzecz, że dla części graczy będzie to wyzwanie, na zasadzie "skisnę, a przejdę!". Jednak ci mniej cierpliwi, czy zdeterminowani, giercmeni, mogą po n-tej próbie przejścia etapu osiągnąć stan umysłu, w którym walenie głową w ścianę jest czymś nawet niegodnym wzmianki. No chyba, że ktoś lubi się nad sobą znęcać - wtedy przepraszam i... polecam. Na opakowaniu można przeczytać, że mamy do czynienia nie tylko z grą platformową, ale również z przygodówką - i jest to prawdą, gdyż podczas gry natkniemy się również na elementy, które wymagają od nas uruchomienia swoich neuronów - zaliczymy to na plus. Akcja rozgrywa się w ponad 250 lokacjach i trzech sceneriach - w dżungli, podziemiach i w bazie. Do dyspozycji gracza oddana została spora liczba broni i innych przedmiotów, między innymi: miecz, pistolet, miny kontaktowe, bazooka, pas impulsowy, pole maskujące, karty magnetyczne, dyktafon, itd. Pod tym względem jest ciekawie, nie powiem, gra zmusza do myślenia, szczególnie na najwyższym stopniu trudności (coś w sam raz dla samobójców).
Bez względu jednak na poziom trudności, przeciwnik jest dobrze uzbrojony i niebezpieczny, działać zatem należy szybko, ale i z głową - nie zawsze opłaca się zabijać (np. pracownik techniczny może nam przekazać ważne informacje). A poza tym obowiązuje zasada - strzelaj do wszystkiego, co strzela do Ciebie. Choć z drugiej strony bezpieczniej jest czasami uciec... przynajmniej do czasu zdobycia lepszej broni.
No dobrze, a zatem podsumujmy, co my tu mamy. Gra platformowo-przygodowa z raczej średnią grywalnością, ale posiadająca tzw. "przebłyski", kiepskawa grafika, przyzwoita animacja i niezły dźwięk. Ponadto, tu i tam, spotkać można wstawki 3D i krótkie filmiki - to urozmaica akcję, a poza tym należy wziąć pod uwagę, że jest to produkt w pełni polski. A więc do dzieła patrioci, czas ocalić świat!

MR JEDI

Producent:
Free Mind
Dystrybutor:
User
tel. (012) 668854
Minimalna konfiguracja:
486 DX2/66, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32 i kompatybilne

5,0 **Cena: 89,00 zł**

Życzę miłego dnia!

DEMO NA COVER CD

Spokojne życie niedzielnego kierowcy przerodziło się w koszmar. Obok grzecznych i ugładzonych gierek na rynku wyścigów samochodowych pojawia się coraz więcej brutalnych deathmatchów na kołkach... Obecnie z rozczuleniem wspominam niewinne Destruction Derby 2 czy Death Rally. Odkąd zobaczyłem Interstate 76, a przede wszystkim barbarzyński (mniam, mniam) Carmageddon, nic już mnie nie zdziwi. Dla fanów giętych przy prędkości 200km/h blach mamy dziś wspaniały poczęstunek. Intro z Axeleratora przypomniało mi niepowtarzalne wyczyny Mad Maxa. Gdyby Mel Gibson miał maszynkę z Axeleratora, film skończyłby się w pięć minut!

Gdy otworzyłem czarną książeczkę instrukcji, od razu wiedziałem, że Fair Play mogę wsadzić sobie w buty. Utwierdziła mnie w tym przekonaniu notka o zasadach: "Tu nie ma żadnych reguł!". Jak się okazało, taką filozofię wyznają wszyscy uczestnicy rajdu i już na pierwszym okrążeniu wylądowałem w rowie z podartymi gumami, podziurawioną karoserią, z totalnym mętlikiem w głowie.

Oczywiście zabawę rozpoczynamy od wyboru kierowcy, wpisania ksywki, i przejrzenia katalogu z odjazdowymi brykami. Okazuje się, że poczciwy Fred Kruger ma przy niektórych rajdowcach twarzyczkę pięciomiesięcznego bobaska. Dla bardziej wydelikaconych i subtelnych umysłów pozostają cztery, dobrze zbudowane panie. Prawdziwe ochy i achy zaczną się jednak dopiero przy maszynach. Świetnie przedstawione, rotujące modele błyszczą chromem, grożąc peryferiami, których raczej nie uświadczycie w standardowych modelach (o czym za chwilę). Do wyboru mamy trzy wózki, które można niesamowicie podrasować. Chevrolet 57 (rocznik 1958), Ford Mustang (1972), Hellcats "Death"

Trophy po zapakowaniu potężnych jednostek napędowych mogą wyciągać do 450 km/h (to już pewna przesada).

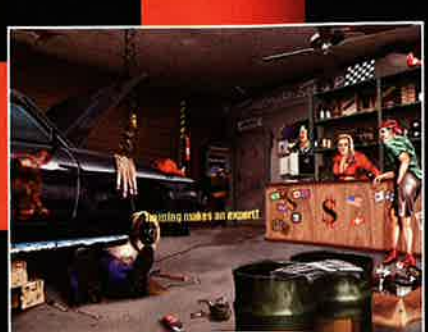
Jesteśmy w autobarze. Tutaj zdecydujesz się na zakup nowych części, może broni lub maskotek. Na automacie możesz spróbować swoich sił bez obawy, że ukończysz wyścig jako popalone zwłoki. Tu też zreperujemy uszkodzenia, a przede wszystkim rozpoczniemy rajd (od 5 do 20 lapsów) lub założymy się z jakimś leszczem o parę setek (rajd jeden na jednego).

W sklepiku można kupić dosłownie wszystko, co uczciwemu psychokierowcy do życia potrzebne. Poczynając od maszynowego wygarniacza (Egzekutor chowa się pod miotłą), miłej pukawki na stalowe kulki czy innej - na gwoździe, kończąc na rakietach ziemia-ziemia. Muszę jeszcze wspomnieć, że zabawki dzielą się na broń konwencjonalną i psychiczną (defensywną). Jeżeli zakupisz Neutrobooster, przeciwnicy będą padać jak muszki owocówki. Broń stanowi zresztą 1/3 wyposażenia. Najciekawsze rzeczy czają się w dziale motoryzacyjnym. Turbosprężarki, V16 i wiele innych bajerów, już czeka na nabywcę.

Trasy są po prostu bardzo dobre (przypominały mi te z Sega Rally Championship). Urozmaicone, wzbogacone o "kółka" rodem z górskich kolejek w wesołych miasteczkach (loops)

i "pagórki", dzięki którym możesz zobaczyć, jak jeździ się na dwóch kołach są naprawdę świetne. 24 tory, m.in. w Egipcie, Meksyku, Chinach i USA, mają różne warunki pogodowe (deszcz, śnieg). Zresztą i tak nie będziesz miał czasu podziwiać ładnej graficzki i SVGA, bo to przecież wojna! Zabawę urozmaicają fajne sample (większość nagrano chyba na poligonie) i dobra muzyka. Na koniec ciekawostka: grę testował Udett Schaffrath, gitarzysta z Aerosmith.

Czarny Iwan



Producent:
Magic Bytes/
21ST Century Entertainment LTD
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX2 100MHz, 8 MB RAM,
Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

7/10 **Cena: 119,00zł**

POD mostem

Dla najbardziej zdesperowanych, pozostała jedna, jedyna szansa. W szaleńczym wyścigu na wielopoziomowych pasmach dróg, zostanie wyłoniony zwycięzca, któremu dostanie się jedyny pozostały statek.

Jak zapewne pamiętacie gierka została napisana specjalnie pod MMX, jednak fachowcy z Ubi Soft nie pozostawili nas na lodzie. Posiadacze słabszych maszyn, również będą mogli cieszyć oczęta POD, co jest chyba najlepszą informacją. Oczywiście efekt obserwowany na monitorze bez sporej ilości kostek RAMu i akceleratora 3D będzie mówiąc jasno mizerny, jednak nie aż tak, żeby nie można było sobie zdrowo pogierować i mieć z tego spory ubaw.

Zanim zaczniecie zdzierać szerokie "kapcie" w groźnych, pudłowatych maszynach zatrzymacie się zapewne na chwilę w menu programu. Warto podkreślić, że pulpit również kojarzy się z rozkładem i zniszczeniem. Nie znaczy to, że wygląda beznadziejnie, wręcz przeciwnie. Skorodowane, poplamione płyty z niewielkimi cyfrowymi wyświetlaczami, mechaniczne, ciężko pracujące "przekaźniki", to miła oku odmiana po standardowych pulpitach opcji, jakich wiele miałem okazje oglądać. Dostępne funkcje także odbiegają nieco od utartego schematu. Możemy grać we dwoje na jednym komputerze (prawdziwa gratka dla "domatorów', którzy nie dysponują modemem, i nie lubią pająków). W Internecie jednocześnie potykać będzie się ośmiu fanów PODa. Dla "samotników" pozostaje walka z komputerem. Określimy sobie ilość okrążeń, wybierzemy jeden z ośmiu oferowanych standardowo wozów. Zanim coś jeszcze o nich dopowiem, wspomnę o wyborze toru. Przyzwyczailiśmy się już, że nie zobaczymy kolejnej trasy, jeżeli nie przejedziemy poprzedniej (np. Destruction Derby 2). W POD będziecie mogli kliknąć sobie na jeden z zaśniedziałych przycisków pod którym ukrywa się dana trasa. Każda z szesnastu "misji" jest dostępna i nie trzeba pocić się przez kilka tygodni, że by zobaczyć jaka "kraina" czeka na nas pod enigmatyczną nazwą Beltane, Pompeii czy Galleria. Gwarantuję Wam mimo wszystko, że długo nie pożyjecie w trudniejszych układach. Poskręcane, zawieszone na kanciastych, metalicznych budowlach "autostrady", można co prawda jakoś przejechać, ktoś jednak zarezerwował ostatnie miejsce właśnie dla Ciebie. Pierwsze "ścieżki zdrowia" nie są zbyt wyrafinowane, ot kilka zakrętów, jakaś

fałszywie oświetlona droga (zamiast zakrętu: mur), kilka skoczni, które mogą wynieść nas na inny poziom, jednak czym dalej w las... Podstawowy zarzut jaki precyzuje się w pierwszej chwili, czyli sterylność i nieurozmaicony wygląd tras, pryska, gdy przyjdzie wypróbować swoje umiejętności w "późniejszych" wyścigach. Pojawiają się wówczas naprawdę ciekawe, świetnie wyglądające scenerie. Jakieś groźnie, czerwone wypustki pokrywają zaropiałą ścianę korytarza. Niebieskie pasy drogi fosforyzują głębokim błękitem, snopy czerwonego światła padają na błyszcząca karoserię wozu, który mknie z ogłuszającym wyciem po zawiniętych trasach. Jeżeli rozpędzisz się wystarczająco, wykorzystasz krzywiznę ściany i prześliźniesz się na niej, mijając przeciwnika w wąskim, robakowatym tunelu. Innym razem 90 stopniowy zakręt wyniesie Cię poza chybotliwy most w bezdenną przepaść. Bardzo miło grało mi się w jednej z lokacji, gdzie ułożono precyzyjnie stosy "skrzynek" (kto widział piramidy z owoców, puszek, itd. w jakimś sklepie, ten może sobie to wyobrazić). Kiedy zahaczyłem przypadkowo w "piramidkę", jej fragmenty rozlatywały się efektownie po wszystkich "kątach". Mówiąc krótko, trasy są na pewno inne, niż te z Tunel B1 czy dobrego Scorchera, ale wcale nie znaczy to, że są gorsze. Mają swoją niepowtarzalną urodę, do której osobiście nie mam zastrzeżeń.

Jeżeli dotrzecie do panelu, gdzie wybieramy poszczególne wozy, będziecie mogli porównać parametry maszyn w pięciu kategoriach (m.in. szybkość, zwrotność, wytrzymałość). Wózki, tak jak scenerie mają swój niepowtarzalny urok, każda maszyna to pewne plusy i minusy, które bardzo szybko poznacie. Dobrym pomysłem, jest możliwość wypróbowania wozu, na specjalnej planszy. MImo, że puszkowate, opancerzone maszyny mogą znieść wiele, kilkukrotne uderzenie "głową w ścianę" trochę je jednak nadweręży. Jeżeli spojrzycie w dolny, prawy róg ekrany przekonacie się co szwankuje w wozie. Znajduje się tam również okienko, które jest swoistym "radarem" tak się bowiem składa, że w przyszłości nie używa się wstecznych lusterek. Będziesz więc mógł zobaczyć na niewielkim ekranie ilu przeciwników depcze Ci po piętach. Jeżeli lubicie wiedzieć na bieżąco, którą pozycję zajmujecie w wyścigu, uaktywnicie ranking, w którym znajdą się międzyczasy wszystkich kierowców w odniesieniu do najlepszego wyniku.

Aby wyścig nabrał lepszego posmaku, wyciszcie sobie sample i dodajcie kilka kilka kresek na skali muzycznej. Każdy kto lubi kawałki Orbital powinien być zadowolony. Mimo, że zabawa jest super, prawdziwych przeżyć POD dostarcza dopiero, gdy możemy "zaciągnąć sieci". Kiedy na kilku redakcyjnych komputerach odpaliłem grę, okazało się, że POD może być naprawdę niezłą "rąbaniną". Kraksy zdarzały się przeciętnie co pięć sekund, życiem cieszyłem się bardzo krótko, bo zazwyczaj ktoś klasycznie zepchnął mnie w przepaść. Wydaje się więc, że dla każdego kto lubi "w uszach szum a w oczach łzy", POD będzie dobrą zabawą.

INQUISITOR

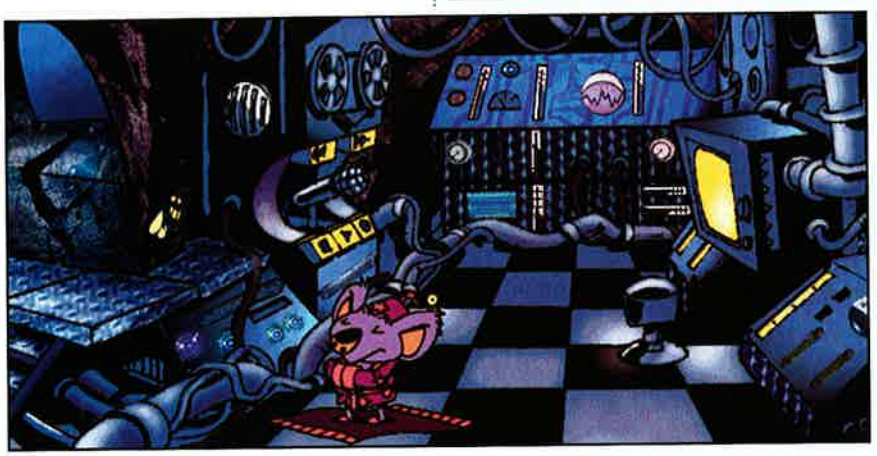
Producent:
Ubi Soft
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ✆

Koala w akcji

Bardzo daleko, a może całkiem blisko, w każdym razie w pewnej galaktyce, czy też w innym równie kosmicznym miejscu, pewien miś Koala, zwany Lumpur, czyli Koala Lumpur, wplątał się w międzygalaktyczną kabałę. Wszystko zaczęło się od bólu głowy, ale nie myślcie sobie, że ten ból był wynikiem jakiejś większej imprezy, o nie. To, że nasz bohater ma trochę zezowatą minę, o niczym jeszcze nie świadczy. Okazało się bowiem, że czapeczka naszego misiaczka jest bardzo pojemna i może zmieścić w swoim wnętrzu rzeczy o wiele większe, niż... zresztą sami zobaczycie. A zatem nasz bohater zrobił w swojej czapeczce porządki i wśród sterty rupieci znalazł pewien tajemniczy zwój, który przeniósł go do jeszcze bardziej tajemniczego miejsca. Tam (czyli w tym tajemniczym miejscu, ale nie powiem gdzie, bo to tajemnica), dowiedział się, że pewien osobnik - Macho de Nada - chce zniszczyć wszechświat kreskówek. Nie ma rady, trzeba ruszać w drogę, aby odnaleźć drugi Zagubiony Zwój Rysunkowych Przepowiedni. Sprawa jest o tyle trudna, że zwój został podzielony na wiele kawałków i rozrzucony po całej galaktyce. Na całe szczęście nasz Koala ma przyjaciół!

Największym przyjacielem naszego bohatera, a zarazem i gracza, jest pewna uśmiechnięta muszka, która jednocześnie robi w tej grze za kursor. Cała różnica polega na tym, że nasz kursorek nie jest po prostu zwykłym kursorem, lecz jednocześnie postacią, którą podczas gry może spotkać (i spotyka) wiele niespodzianek, np. elektryczny wstrząs lub spoliczkowanie. Pomysł niby prosty, a przynosi wiele radości. Następna rzecz to nasz Koala - to on jest głównym bohaterem tej opowieści i to również jemu dostaje się po głowie, jeśli coś sknocimy. Poza tym na jego głowie znajduje się wspomniana już czapeczka, która jest jednocześnie schowkiem na znalezione przedmioty. Do nas natomiast należy reszta, czyli chodzenie tu i tam, szperanie, rozwiązywanie zagadek, zbieranie rupieci, używanie ich i wyciąganie wniosków ze swoich niepowodzeń. Pod ręką cały czas mamy menu (Esc), gdzie możemy wgrać lub zgrać stan gry, rozpocząć od nowa lub wyłączyć rozgrywkę. Chociaż ta gra generalnie nie należy do najtrudniejszych, można w trakcie zabawy trafić na kilka bardziej skomplikowanych elementów, przede wszystkim jednak jest wesoło.



Po prawej w głębi:
Gdzie ja schowałem tego pilota!

Zabawne sytuacje i komentarze urozmaicają fabułę, chociażby właśnie z tego względu powinniśmy zwrócić uwagę na tę w sumie prostą przygodówkę. Nie znajdziemy tutaj ani oszałamiającej grafiki, ani super animacji, jest natomiast spora dawka dobrego humoru, niezły dźwięk. Stąd więc, chociaż zabawa klasyczna i prosta, to jednak całkiem przyjemna. Jeśli jednak ktoś mimo wszystko żąda więcej krwi i seksu, to Koala Lumpur niech sobie odpuści, zapraszam natomiast dzisiaj wieczorem na moje urodziny - gwarantuję mocne wrażenia. Yo!

Mr Jedi

Po prawej:
Czary mary, hokus pokus, abra Mac Abra!

Producent:
Broderbund Software
Dystrybutor:
Broderbund
tel. 0044 1784486916
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

6/10 **Cena: 44.95 $**

Virtualny milioner

Hazard to bardzo skomplikowana sprawa. Wizja wygrania wielkiej fortuny niejednemu już zaćmiła jasność widzenia, doprowadzając go do kompletnego bankructwa. Gdy w grę wchodzą duże pieniądze, żarty się kończą, szczególnie jeśli portfel osoby grającej nie jest zbyt pojemny. Niektórzy twierdzą, że i na to są sposoby, gdyż istnieją pewne "systemy", które pozwalają, niewielkim nakładem finansowym, wygrać sporą sumkę... ile w tym prawdy, nie wiadomo. Wiadomo natomiast, jak można bez większego uszczerbku dla kieszeni, wypróbować te sposoby, a przy okazji odwiedzić miejsca, gdzie hazard smakuje wyjątkowo - Monte Carlo.

Tam właśnie, w intymnych pokojach kasyna, będziemy mieli okazję zagrać w Ruletkę i Black Jacka, w towarzystwie pięknych pań. Zasady gry są identyczne, jak w prawdziwym kasynie, bo twórcy gry postawili na realizm rozgrywki. A zatem żółtodzioby będą miały okazję nauczyć się kilku rzeczy, zawodowcy natomiast poćwiczą przed wyjściem do prawdziwego przybytku rozpusty. Pomagać nam w tym, a może przeszkadzać, będzie wspomniany już personel (wyłącznie płci żeńskiej), który nie tylko poda nam karty i żetony, ale również... wyświadczy pewne usługi... tylko bez skojarzeń! W każdym razie, jeśli będziemy hojni w napiwkach, naszym oczom ukażą się wdzięki co poniektórych "asystentek". (Tak na marginesie - jeśli nie zechce się Wam czekać na tę chwilę lub zbyt wiele za nią płacić, wystarczy zajrzeć do jednego z katalogów w grze - tego z plikami avi - i po prostu obejrzeć co ciekawsze sceny chi chi). Ale wracając do samej gry - chociaż na początku niespecjalnie zachwycony byłem perspektywą testowania tego typu programu (nie przepadam za hazardem), to w trakcie zabawy zauważyłem, że to naprawdę potrafi wciągnąć. Co prawda przegrałem wszystkie pieniądze, ale za to odetchnąłem z ulgą, gdy pomyślałem sobie, że to mogło się zdarzyć naprawdę. Aby uchronić się przed zbyt szybkim końcem gry, na początku należy grać bardzo ostrożnie i obstawiać małe sumy. Gdy będziemy już mieli wszystkie opcje w małym palcu (ikona "help" na pulpicie pomoże nam w tym), można ruszyć na podbój fortuny. Ale uwaga, śmierć

naiwniakom - istnieje możliwość, że zostaniemy oszukani! Zawsze pod ręką mamy opcję "wyłapywania oszustwa" - jeśli jej użyjemy i okaże się, że mieliśmy rację - jeszcze na tym zarobimy, w przeciwnym jednak wypadku możemy wylecieć jeszcze szybciej, niż tu weszliśmy. No dobrze, a czy w ogóle warto tu wchodzić? No cóż, myślę że tak - gra jest wydana dosyć standardowo, ale całkiem ładnie. Na plus należy zaliczyć polską instrukcję (chociaż nieciekawie wydaną) i stereofoniczną ścieżkę dźwiękową, poza tym całkiem miły klimat. Na minus natomiast "standardowość" i monotonię przy dłuższej grze, ale to po części wina tematyki, a nie tylko samego programu. W każdym razie fani gatunku powinni być zadowoleni.

MR JEDI

Producent:
Gentleman Club/ESCAL
Dystrybutor:
Multi Comp
tel.(074) 661033
Minimalna konfiguracja:
386 DX/33, 4 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

5/10 **Cena: ?**

Latający indianin

Dzień dobry państwu. Właśnie wysiadłem z kabiny najnowocześniejszego śmigłowca armii USA noszącego nazwę RAH 66 Commanche. Cudem udało mi się zniszczyć kolumnę wrogich czołgów, będąc przy tym pod ciężkim ostrzałem ostaniających je śmigłowców. Wszystkich wrogów posłałem do piachu, ale sam też nieźle oberwałem - po wylądowaniu główny rotor sam odpadł, a ilość dziur w kadłubie przekroczyła moją zdolność liczenia. Pomimo tego, że czasem jest naprawdę ciężko, życzę Wam, żebyście mieli kiedyś okazję polatania tą maszyną.

Niestety. Chyba mało kto będzie miał w życiu taką okazję. Poza tym nie każdy by się odważył. Ale od czego jest komputer - teraz macie okazję polatać tym śmigłowcem za sprawą firmy Nova Logic, która już po raz trzeci wypuszcza na rynek grę pod tytułem Commanche. Akurat ta seria jest wspaniałym przykładem tego, że w przeciwieństwie do filmów czasem część trzecia może być lepsza od pierwszej i drugiej. Nie mam zamiaru przypominać teraz poprzedników, ale wspomnę co nieco o założeniach, itp.

Otóż wszystko jest proste jak ogon świniaka. Jesteś pilotem nowoczesnego śmigłowca bojowego, a twoim zadaniem jest przeżyć. Czasem wredne dowództwo dokłada jeszcze swoje pięć centów i każe wykonywać jakieś zadania. Ale cóż, taka jest rola żołnierza, a poza tym bez tego byłoby trochę nudno. Maszyna, którą będziesz latał jest po prostu idealna do tego, żeby prowadzić za jej pomocą radosną eksterminację na dużą skalę. Chyba żaden czołg nie zabiera na pokład tyle uzbrojenia. Samoloty może i owszem, robią to, ale używa się ich do całkiem innych zadań. Poza tym lot śmigłowcem to niezapomniane przeżycie i wielkie możliwości. Bo czy samolot potrafi zawisnąć kilka metrów nad ziemią i lecieć bokiem (no dobra, niektóre potrafią). Wrażenia z lotu śmigłowcem są potęgowane przez wspaniałe wykonanie otaczającego nas terenu. Kilka różnych rozdzielczości i doskonałe wymodelowanie terenu to sprawka nowego systemu Voxel Space II (jego poprzednią wersję stosowano w poprzednich częściach). To właśnie w Commanche III po raz pierwszy zastosowano ową technologię i będzie ona używana w następnych produktach tej firmy. (BTW: ta sama technika będzie użyta w nowym Armored Fist. Jeśli kogoś to interesuje, to na płytce z Commanche III można znaleźć między innymi animację właśnie z nowego AF). Oczywiście, im wyższa rozdzielczość tym lepsze wrażenia.

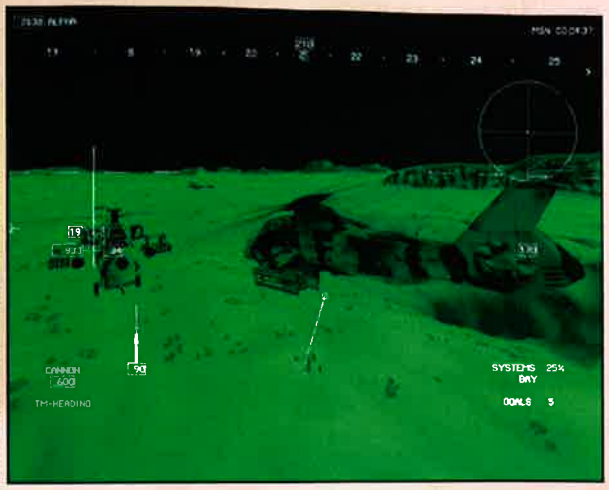
A mówiąc dalej o grafice, trzeba powiedzieć, że nie tylko teren robi wspaniałe wrażenie. Każdy z występujących w grze obiektów wygląda tak, jak w realnym świecie. Odpowiednio dobrane tekstury, świetne cieniowanie bardzo poprawiają stronę wizualną, nic też jej nie ujmuje niebo, po którym cały czas przesuwają się chmury. Niezapomniane (do czasu ;)) wrażenie sprawiają bitwy pancerne, bo każda z maszyn robi to, co powinna: czyli strzela, jeździ i usiłuje wygrać, nie

przejmując się, czy ktoś akurat na to patrzy, czy nie. Daje to wrażenie ogromnego realizmu i uczestnictwa w potężnych zmaganiach. Ale pal licho to, jak wygrywają czołgi. Ważniejsza jest taktyka dla śmigłowca. Podczas kilku misji treningowych i przeglądnięciu dołączanego do gry manuala nauczymy się, jak ptymalnie wykorzystywać Commancha. Powiem tylko, że lot na małej wysokości (około 6 metrów) to w tej grze normalka i umiejętność takiego latania to pierwsze, co trzeba opanować. A jest gdzie latać, gdyż w każdej misji poruszasz się po obszarze około 130 km kwadratowych.

Trzeba koniecznie powiedzieć kilka słów o dźwięku. Cóż - nie jest on tak rewelacyjny jak grafika ani też tak wspaniały, jak go anonsowano, ale przecież ciężko jest zrobić coś rewelacyjnie odkrywczego

w komunikatach radiowych (dużo ich!) czy mocno zróżnicowanych wybuchach i wystrzałach. Dźwięk trzyma wysoki poziom... ale liczyłem na coś więcej. Muzyka daje większe pole do popisania się inwencją przez twórców - i to czuć (tzn. słychać). Aż nogi same chcą stanąć na baczność! Krótko mówiąc, dźwięk w Commanchu jest zrobiony po prostu solidnie i na miarę dzisiejszych możliwości. Nie powinniście czuć się nim zawiedzeni. Z tego, co na razie napisałem, wynika, że Commanche 3 jest grą idealną. Niestety nie jest tak, a to za sprawą kilku czynników. Po pierwsze dość szybko się nudzi - bo misje są albo tak proste, że kończy się je za pierwszym podejściem albo tak skomplikowane, że trzeba do nich podchodzić wiele razy. Poza tym zlecane w nich zadania są dosyć monotonne. Nie zmieniły się od czasów Commanche 1. Nadal jedyne co musimy robić, to rozwalać wroga i to w dość schematyczny sposób. Tyle tylko, że tu przeciwnik jest z lekka inteligentniejszy (nasz skrzydłowy też) niż w poprzednich częściach i nie daje sobie tak łatwo w kaszę dmuchać, więc i gracz musi trochę bardziej wysilić szare komórki.

Nie należy jednak za bardzo się tym przejmować, bo granie w Commanche III nadal pozostaje wspaniałą rozrywką. Maniacy symulacji nie znajdą w tej grze



superrealistycznego zachowania się maszyny, ale to co jest, powinno zadowolić wszystkich poza najbardziej ortodoksyjnymi fanami symulacji, dla których nawet Advanced Flight Model jest jeszcze zbyt uproszczony. Autorzy i tak starali się dbać o szczegóły. Wystarczy wspomnieć, że każdy pocisk wystrzelony z działka ma osobno liczoną trajektorię, zależną od wiatru, prędkości naszej maszyny i kilku innych czynników, a rakieta Hellfire uderza tak, jak w rzeczywistości - po odpaleniu wyskakują do góry, by uderzyć w czołg od strony, gdzie pancerz jest najcieńszy.

Ogólnie rzecz biorąc chyba każdy powinien zobaczyć nowego Commancha. Przede wszystkim dlatego, że w pewnym sensie wyznacza on nowy poziom w dziedzinie grafiki w symulatorach (razem z kilkoma innymi tytułami, takimi jak np. iF22 Raptor). A jeśli ktoś skończy (lub mu się znudzą) zawarte w grze misje, może zacząć bawić się trybie multiplayer. To już całkiem inna "para kaloszy" - mając żywych ludzi we wsparciu, można wykonywać naprawdę ciekawe akcje. Bardzo prawdopodobne, że po ukazaniu się nowego Armored Fist będzie można połączyć te dwie gry. To dopiero będzie młócka! Do tego wszystkiego brakuje jeszcze symulatora Werewolfa (radzieckiego odpowiednika Commancha) i T80. Po połączeniu wszystkich tych maszyn do kupy można by się pobawić w wojnę na małą skalę. Zobaczymy, co pokaże przyszłość...

YASIU

Producent:
Novalogic
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, DOS, VGA , CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32,MSS

8/10 **Cena:** ✆

Polityka Premiera

Po prawej w głębi: Kto gra w defensywie, a kto w ataku? Bronimy, czy ryzykujemy częste rajdy na połowę przeciwnika? W Premier Manager 2 bardzo łatwo przecenić swoje możliwości...

W marcowym numerze CDA mieliśmy okazję wspomnieć o nowym, dopieszczonym produkcie Sierry, przeznaczonym dla fanów piłki nożnej. Mowa oczywiście o Ultimate Soccer Manager 2, następcy całkiem dobrej jedynki. Przyznam szczerze, że od czasu gdy mam USM 2, inne "piłkarzyki" poszły w odstawkę. Od bardzo dawna nie widziałem się już z Premier Managerem i Championship Managerem 2, a co najwyżej, w przerwie między jednymi rozgrywkami a mistrzostwami USM 2, szybko rozwalę kilku brzydali biegających po deathmatchowych poziomach Quake. Jednak mój ulubiony USM 2 ma obecnie nowego, niezwykle groźnego przeciwnika. Na horyzoncie pojawił się właśnie kolejny Premier...

Gremlin zaskoczył nas podwójnie, ponieważ oprócz nowego Premier Managera 97, mamy również okazję zapoznać się z jego odlotową kopaniną (kto nie ma ochoty na przeglądanie kolejnych tabelek, ustalania terminów spotkań, zastanawiania się nad ceną biletów, niech poszuka na sąsiednich stronach Actua Soccer). Obie giery są bardzo podobne, a zarazem zupełnie odmienne. Różni je oczywiście podstawowe założenie (tam więcej kopiemy, tu bardziej myślimy), jednak mają też jedną, bardzo istotną cechę wspólną. Warto zwrócić uwagę, że świetna prezentacja meczu w Actua Soccer została żywcem przeniesiona do PM 97. Zapewne pojawią się głosy, że Gremlin poszedł na łatwiznę, jednak jak dla mnie jest to naprawdę dobry pomysł. Dlaczego ktoś, kto lubi nieco dokładniej zaplanować mecz, mieć lepszą kontrolę nad poczynaniami piłkarzy, ich treningiem, itd. ma oglądać wynik swojej kilkunastogodzinnej nieraz pracy jako słabowitą, krótką animacyjkę czy, nie daj Boże, ma być zupełnie pozbawiony możliwości obserwacji meczu! (np. Liga Polska).

W PM 97 zobaczycie doskonałą, trójwymiarową grafikę, świetne animacje. Po prostu "prawdziwy" mecz, z tą różnią, że piłkarze będą grali zgodnie z założoną przez Ciebie taktyką, na którą wpływ w trakcie spotkania mamy ograniczony. Co ciekawe, długość meczu można dowolnie konfigurować, więc jeżeli ktoś uważa, że pięć minut ostrego kopania na

ekranie w pierwszej połowie to stanowczo za mało, może zmienić ten "parametr" na bardziej zbliżony do rzeczywistości. Nie należy również zapominać, że po karnym, bramce czy wolnym można uaktywnić bardzo bogaty panel opcji, w którym będziemy mogli zmienić założenia taktyczne i parametry każdego z zawodników. Ustalimy, czy piłkarze mają ryzykować długie podania. Określimy, czy raczej powinni bronić swojej połowy czy może wciąż atakować pole przeciwnika. Wybierzemy jeden z trzech stopni "agresywności" zespołu. Cześć ustaleń dokonuje się na procentowej podziałce (do 100%), a więc zmiany mogą być naprawdę subtelne i nieznaczne (jest to istotne, ponieważ "wyśrubowanie" parametrów może skończyć się kilkoma czerwonymi kartkami). Zanim jednak będziemy mogli zająć się meczem, czeka nas bardzo długa droga...

Po uruchomieniu PM 97 ujrzymy trzy błękitne klawisze, gdzie wybierzemy interesujący nas system gry. Pierwsza opcja w menu Data Base to olbrzymia biblioteka bardzo ciekawych informacji o drużynach, trenerach, klubowych

obiektach sportowych w Anglii itd. Dzięki tej statystyce decyzja, czy wybrać się managerem Arsenalu czy może drużyny z Northampton będzie nieco łatwiejsza. Warto dodać, że autorzy umieścili w grze wszystkie zespoły angielskie. Oprócz "premierów", pierwszej klasy mamy więc tu również słabsze, drugo i trzecioligowe drużyny. Wiadomości, które uzyskamy o zespołach i piłkarzach, wzbogacono fotkami większości zawodników. Uaktywnimy także tabelkę z osiągnięciami.

W Manager League będziemy mogli podjąć strategiczną i istotną decyzję, czy zawierzymy kompetencji komputera czy nie. Zaryzykujemy grę, w której zajmiemy się wszelkimi czynnościami samodzielnie (rozbudowa stadionu, określenie taksy za bilety, terminarz spotkań, transfer zawodników itd.) lub jeden z trzech wariantów, gdzie komputer zdejmie nam

z barków część obowiązków. Zdecydujemy się również na wybór zespołów, z którymi stoczymy pierwsze (4) pojedynki. Do wyboru mamy wszystkie teamy pierwszoligowe z Europy i Ameryki Południowej. Zauważyłem jednak troszkę buraczków w danych. Po pierwsze, nazwiska naszych sportowców niemiłosiernie poprzekręcano (Koawalski, Szczpkowski, Michalchuk, itp.). Miałem

też spory ubaw, gdy ujrzałem swojskie Zagłębie przerobione na Zaglebie. Mapka też pozostawia wiele do życzenia - Czechy i Słowacja to oddzielnie państwa, ale Jugosławia jakby nigdy nic prezentuje nam się w całej okazałości sprzed lat. W trakcie meczu również występują drobne nieścisłości. Po zmianie zawodnika przy piłce, często zdarza się, że wyświetlone zostaje nazwisko poprzedniego piłkarza.

Nowy Premier został oparty na nieco innej filozofii niż Ulimate Soccer Manager 2. W tymże wszelkie opcje były natychmiast dostępne z czytelnego, niewielkiego paska menu. Ekran natomiast służył do ukazania świetnych paneli wzbogaconych o mnóstwo animacji. W PM 97 rozwiązano to trochę inaczej. Szkoda na przykład, że nie mamy tak ciekawie rozwiązanego "problemu" stadionu. W USM 2 mogliśmy naprawdę bardzo wszechstronnie rozbudowywać go i podziwiać zarazem nowopowstałe obiekty. Takiej możliwości w produkcie

Gremlina nie przewidziano, pozwolono nam co najwyżej zaznaczyć "ptaszka" przy jednej z sugerowanej opcji (których zresztą nie jest zbyt wiele). Nie istnieje także coś takiego, jak Twoje biuro, gdzie możesz nagle dostać maila lub faks od zdenerwowanego sponsora. Tutaj po prostu masz otwarte wszystkie "zeszyty" przed nosem. "Więcej kalkulacji, mniej wirtualizacji", jak najlepiej określił taki stan niejaki Lord Y.

Gdybym miał porównać opcjonalność obu managerów, to skłaniałbym się raczej w stronę USM 2. Z drugiej zaś strony bogactwo zespołów, zdjęcia zawodników, doskonałe, ciekawe dane to zaleta Premiera. Co by nie mówić, nowy Premier będzie na pewno wydarzeniem wśród komputerowych fanów piłki. Doskonała grafika, dużo opcji, w których zagrzebiecie się po uszy na długie tygodnie, "mocne" sample, dobra muzyczka, a przede wszystkim świetny mecz daje w sumie coś tak gorącego, że lepiej uważajcie na przewody w mózgownicy, mogą się przepalić!

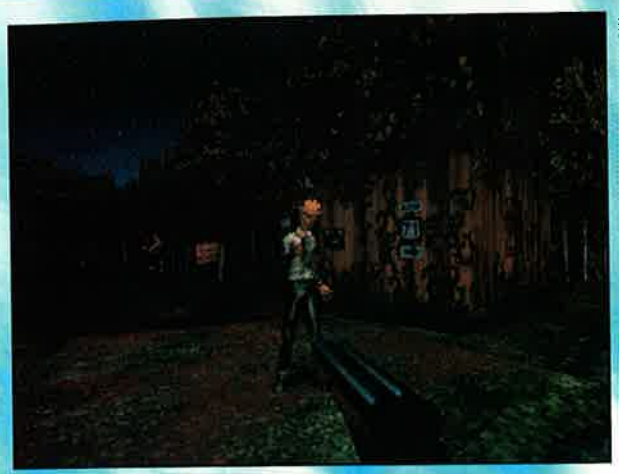
CZARNY IWAN

Po lewej w głębi: Terminarz rozgrywek ligowych. W Premierze stoczycie wszystkie możliwe spotkania. Mecze towarzyskie, Mistrzostwa Europy... Dostać się do Pucharu Świata, to wielka sztuka...

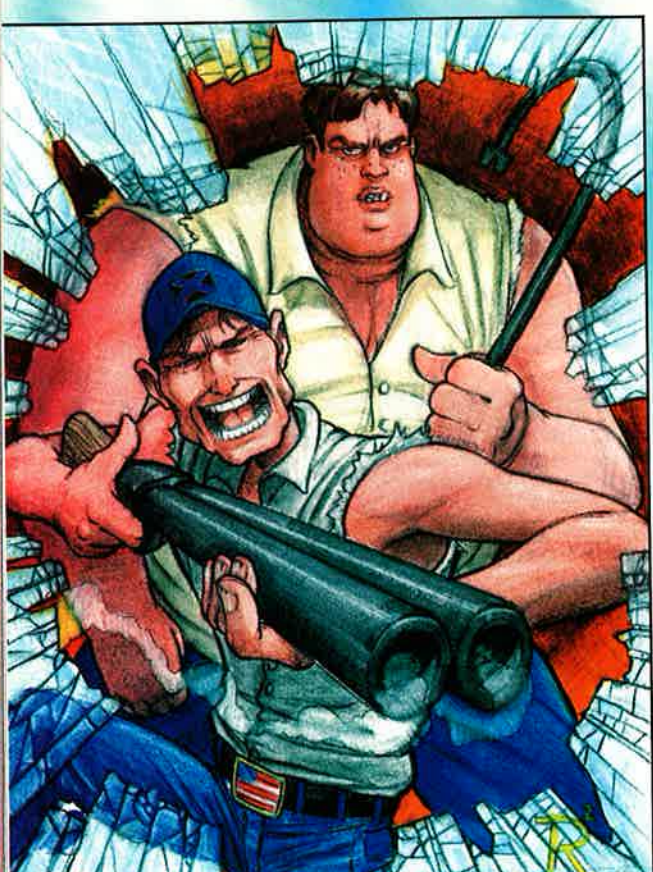
Producent:
Gremlin
Dystrybutor:
Gremlin
tel. (0044) 1142753423
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena: ✆**

Oddajcie moją świnię



Przybyli z kosmosu, by ukraść nasze świnie!!! Dramat w Hickston!!! Oto nagłówki z prasy lokalnej. A my, Specjalnie dla czytelników CDA przeprowadziliśmy bardzo ekskluzywny wywiad z naocznym świadkiem dziwnych zdarzeń w Hickston. A oto zapis tej rozmowy.



CDA: OPOWIEDZ NAM, JAK SIĘ TO ZACZĘŁO?

- Były panocku znaki szczególne na niebie i ziemi, które zapowiadały te nieszczęście. A to Długiemu Johnowi przyśniła się jego świętej pamięci stara, a to krowa u Smithów urodziła ciele z ośmioma głowami, przemawiające po bułgarsku, a i portret Elvisa łzami krwawymi płakać zaczął... Ale, panie, ludzie u nas ciemne, nic nie zrozumieli, więc i pokarało nas strasznie, panie, za nasze wszelkie grzechy.

Po zabawie w remizie szli my do domu, tylko zezowaty Bill poszedł w krzaki, niby to za potrzebą, ale wszyscy wiedzieli, że tam czeka na niego ta mała ruda, od Hobsonów. Ja tam, panie, szedł powoli, bo cosik mi noga słabowała, od czasu jakżem wytłumaczył nią starszemu synowi Brownów, że nieładnie mi gorzałę kraść. I naraz słyszę ci ja krzyk - a tu Bill leci, jeszcze portki dopinając, i wrzeszczy, że widział cosik małego, pokracznego, z wielkimi ślepiami, co to gada nieludzkim językiem. Myślał ja najpierw, że to ten ze stacji benzynowej, co mu w dzieciństwie krowa nadepnęła na głowę, wyszedł się przewietrzyć - ale gdzie tam. Stało toto i mlaskało ozorem, wiec niewiele myśląc (bo jak myślę, to mnie głowa boli) zdzieliłem stwora dwa razy sztachetą na krzyż. A ten w krzyk! Ale nie po naszemu mówił, panie, ino coś jakby „blefdswewdsgl"! Nie wiem, co to znaczyło, ale pewnie nic dobrego, więc go jeszcze raz. A potem tylko błysło, trzasło i zgasło.

CDA: I CO BYŁO DALEJ?

- Adyć, panocku, sam nie wiem. Jakżem oczy otwarł to było już jasno. Wstał ja i obiecał sobie, że już więncyj bimbru pić nie bende, bo śtraśnie potem zwidy mi się pokazują. Ide ja sobie i dziwne mi sie zdaje, że tak jakoś pusto i strasznie. Nikogo nie widać... aż tu nagle jak cosik zabrzęczy, zahuczy! Komar, panie, leci, ale wielgi jak nietoperz! Chwycił ci ja to, co było pod ręką - a łom leżał, akuratny taki - i jak go huknę... Potem pies mnie pogonił, więc ja do chałupy, bo mam ci tam i kolta i dubeltówke i jeszcze taką

giwerkę, com ją sobie podrasował (ino pan szeryfowi nie mów, bo to nielegalne). Łaziłem ci ja, panie, potem po całym mieście i okolicach, w tartaku ja był, po autostradzie się pokręcił... W czternastu miejscach byłem i wszędzie ino kury, krowy, psy, komary, świnie i nikogo normalnego!

CDA: JAK TO ROZUMIEĆ?

- Ano tak, że i owszem, kręcili się tu tacy, com ich znał, ino odmienieni. Gada to do siebie, bełkocze, ludzi nie poznaje i do bicia się zaraz bierze. A jak którego utłukłem, to zaraz następny wychodził - taki sam, panie, jak kropka w kropkę. Albo ten mały, chudy i łysy, albo duży i gruby, a był też i nasz szeryf, ale głupszy niż zwykle, a on przecie przedtem był głupi tak, że gorzej nie można. Dlatego my go na szeryfa wybrali.

CDA: PEWNIE SKLONOWANI? PRZEZ OBCYCH?

- Niiii, klonów ci u nas ni ma, ino same dęby. A obce byli, taaa, znaczy obce dziewuchy się pojawiły. Bezwstydne, że strach! Ubrane tak, że zgroza. A wiesz pan z czego do mnie strzelały?!

CDA: NO... NIE WIEM.

- Na ucho powiem, nachyl się pan! Z... (pst pst pst)

CDA: NIEMOŻLIWE! Z BIUSTÓW?!

- Ano! Z obu! Naraz! Panie! Ale nic to - gorzej, że ja też taki miałem!

CDA: CO - MIAŁ PAN...

- Yhyyy! Choć nie od razu! Duży taki, jak nie przymierzając u Pameli Anderson, ino siny, a grzał tak, że ho ho! Ino żonie pan nie mów, bo mnie zabije, jak się dowie!

CDA: HMMM. A KTOŚ JESZCZE TAM BYŁ?

- Ano! Takie jakieś głupie w samochodach się kręciły po drogach, alem im z karabinu powietrze z opon spuścił i zaraz się uspokoiły. Ale najgorsze były te... UFOny. Jedne takie małe, jakby, nie przymierzając, z krowich placków zrobione, drugie większe i gorsze, co to miały taką broń, że nie daj boże pod lufę się nawinąć, a mordy to takie miały, że...

CDA: I PAN ICH WSZYSTKICH... SAM?

- A co ja miał robić? Ciężko było, choć po drodze ja się nieco doposażył: a to beczułkę z prochem znalazł, a to kulę do kręgli, a to piłę mechaniczną czy kuszę, co dynamitem strzelała (sam dynamit też się przydał) albo i te giwere, co je duże UFOny miały, podniosłem. Z sił ja całkiem opadł niejeden raz, aleć to ciasteczko, a to jakieś chrupki znalazł, co, piwkiem popite, mocno mnie wzmacniały.

CDA: SŁYSZAŁEM, ŻE PAN SIĘ NIE TYLKO PIWKIEM WZMACNIAŁ.

- Iiiii tam! Zaraz muszą plotkować. No, ździebko whiskacza ja też łyknął, nie powiem, a i jak baniaczek bimberku się znalazło, to i grzech byłoby zmarnować. He, prawdę mówiąc, to raz i drugi mi do głowy uderzyło, bom nie zawsze pamiętał, by zakąszać, ale wtedy to takie siły we mnie wstępowały, że i UFO mi było niestraszne... ino, że wtedy trudno w co trafić, bo się wszystko przed oczyma kołysze.

***

Niestety tu wywiad musiał zostać przerwany, ponieważ przyjechał jakiś gość z FBI, machnął legitymacją przed oczyma reportera (Fox Murder, czy jakoś tak) i wyprosił wszystkich z izby wytrzeźwień. Ale dzięki wysiłkom wysłannika CDA dowiedzieliśmy się jeszcze paru innych rzeczy.

Grę Redneck Rampage, odtwarzającą przebieg inwazji, zrobiono na engine Duke'a, ale tu trzeba sobie powiedzieć, że pod względem grafiki uczeń przerósł mistrza. Tak! Hickston wygląda wręcz znakomicie - szczególnie, gdy możemy odpalić je w 800x600 (a są dostępne dużo wyższe rozdzielczości!). Postacie wrogów - tradycyjnie - na sprite'ach, ale dopieszczone w każdym pikselku. Prowadzenie ognia w RR zrobione jest z niespotykanym nigdzie wcześniej realizmem, związanym z obsługą broni. Np. grzejąc z karabinu maszynowego nie dość, że odczuwasz jego odrzut, to jeszcze, przy dłuższych seriach, lufa sama podrywa się do góry. Grzać można praktycznie we wszystko, co żyje lub jest martwe - to jedna z rzeczy, która zawsze mi się podobała w Duke'u. Krwi - że ho ho! RR umożliwia grę w sieci, choć trzeba przyznać, że próba tej rozgrywki wypadła w naszej redakcji dość blado i nieciekawie. RR jest więc grą, która najbardziej ucieszy „solo-playerów". Muszę jednak ostrzec wszystkich, że gra zajmuje na HD około 150 Mb!

Zwracam waszą uwagę na diabelski humor tej gry (już sama instrukcja to zlewka totalna). Przy Rednecku Duke wygląda na ponurą grę, wypraną z jakichkolwiek elementów autoironii. Druga rzecz to muzyka - odtwarzane z CD przyjemne i melodyjne country-rockowe kawałki robią swoje, a reszty dopełniają efekty dźwiękowe - wędrując np. przez ulice miasta w nocy, gdy ponuro świszczy wiatr, skrzypią jakieś otwarte drzwi, a wszystko przesycone jest ćwierkaniem świerszczy, czujesz nagle ten KLIMAT i to jak z Archiwum X... Po prostu czad i wielki wakacyjny przebój.

Wywiad i wizję lokalną przeprowadził:

OGRE

Producent:
Xatrix/Interplay
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

8/10 **Cena:** ✆

Mechaniczny rajd

Strome, zimne skały wbijają się w niebo. Wśród kamiennych iglic, krainy zwanej niegdyś Tybetem przemykają błękitnostalowe ślizgacze. Miękka linia, opływowy kształt powietrznego ptaka, kryją wewnątrz atomową jednostkę napędową i arsenał śmiercionośnych pocisków. Płynny, lekki lot kilkutonowego statku zakłóca jedynie delikatne wibrowanie kadłuba, gdy kilkadziesiąt rakiet drapie uparcie w świecące purpurą pole ochronne...

Gdy usłyszałem, że na horyzoncie pojawił się nowy Wipeout, jedynie potężnie ziewnąłem, budząc niesmak w otoczeniu widokiem czerwonego jęzora. Kiedy jednak na 21 calowym monitorku, Pentium 200 z wbudowanym akceleratorem 3D zobaczyłem, z czym przyszło mi się zmierzyć, szczena zawinęła się z piskiem, jak po uderzeniu rondlem wypełnionym ołowiem (chciała sobie po prostu opaść, ale stwierdziła, że to zbyt banalne). Cóż mości Panowie i Panie, nie wiem jak mam Wam oddać wrażenie z kilkudniowej sesji, kiedy do głowy przychodzą mi jedynie myśli, po których wyartykułowaniu stwierdzilibyście zapewne, że temu gościowi dystrybutor gry dał w łapę.

Nie da się zaprzeczyć, że wymagania gry stawiają przed wieloma użytkownikami barierę nie do pokonania, jednak musimy się na to zgodzić, chcąc dostać odlotowy produkt. Tak właśnie stało się w wypadku Wipeouta 2097/XL. Doskonałe, totalnie odjazdowe trasy, świetny wygląd i prowadzenie uzbrojonych po zęby statków oraz grywalność, która powoduje uzależnienie od tej giery już po minucie trzaskania w czerwone przyciski na joyu, to zalety, których nie zauważy u Wipeouta jedynie fanatyk RPG.

Trasy, po których śmigamy z oszałamiającą prędkością, wyglądają nieco podobnie jak w Megarace 2, plus lepsze odcinki z POD. Porównanie nie jest zresztą zbyt udane, ponieważ Wipeout 2097/XL w moim przekonaniu to najlepszy obecnie kawałek wyścigowego szaleństwa (jeżeli widzieliście kiedyś zdjęcia z kamery zamontowanej w bobsleju, to macie właśnie Wipeouta). Sześć zróżnicowanych, bardzo szybkich torów umieszczono w odmiennych ciekawych sceneriach. Ciemna, wijąca się ósemkami "ścieżka" w dżungli, industrialne kompleksy budowlane w Kanadzie, francuskie metro przyszłości, to tutaj stracicie życie lub je komuś odbierzecie. Aby pokonać przeciwników, należy tak kierować własnym statkiem, aby "zaliczać" umieszczone na serpentynie drogi oznaczenia. Jeżeli zobaczycie świecący "neonowo" krzyż, automatycznie dostaniecie broń, jeżeli fosforyzujące strzałki- dopalacz. Znaków jest zresztą dość dużo, więc jeżeli chcecie zdać na Wipeoutowe prawo jazdy, będziecie musieli wykupić sobie wiele godzin jazdy.

Dysponujemy czterema rodzajami pojazdów. Od nieco wolnego, ale prostego w prowadzeniu Feisara, po szybkiego, potężnie opancerzonego Direxa. Świetnie zaprojektowane maszyny, mogłyby być wzorcem dla włoskich stylistów. Do wyboru mamy dwa rodzaje wyścigów. Tradycyjny rajd z wieloma przeciwnikami i próba z czasem w pojedynkę. Warto dodać, że zabawie towarzyszą kawałki w stylu Prodigy (Dolby Surround) i teksty z "komputera pokładowego" informujące nas o niebezpieczeństwie (rakiety przeciwników, miny), i bonusach, które szczęśliwie załapaliśmy. O grafice nie ma co pisać, jest świetna. Psygnosis nie ustrzegło się jednak buraczków i często zdarza się, że "zajrzymy za teksturkę" (chciałem napisać tekturkę), a tła niekiedy pływają. Zapomniałem jednak,

co to znaczy piksel i jest to w moim przekonaniu największą zaletą nowego Wipeouta. Mógłbym tak jeszcze pisać i pisać o tym, co może się Wam przytrafić w trakcie rozwałki, ale najlepiej jak poczujecie to sami. W każdym bądź razie gra jest naprawdę niesamowita i daje popalić w najlepszy z możliwych sposobów. Dla maniaków szybkości widzę perspektywę na długie letnie dnie, wieczory i noce.

Czarny Iwan

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 ***Cena:*** ✆

Pokopany ekran

W jednym z pierwszych numerów CDA (4/96) mieliśmy przyjemność zaprezentować dobrą kopaninę Euro 96. Właściwe gra była udoskonaloną i wtłoczoną w realia England '96 (mistrzostwa Europy w piłce nożnej) wersją Actua Soccer. Dzisiaj trafił do mnie najświeższy produkt niezwykle konkretnego kopania z Gremlina rodem. Jeżeli mieliście okazję widzieć i pograć we wcześniejszą wersję gry, na pewno z przyjemnością zasiądziecie ponownie do komputerów...

Actua Soccer to niezaprzeczalnie kawałek naprawdę dobrej piły, jeżeli jednak miałbym wybierać, to wolałbym raczej kupić Kick Off 97. Chodzi mi przede wszystkim o to, że Gremlin uparcie proponuje nam jedynie drużyny angielskie. Oczywiście fajnie pograć sobie Arsenalem przeciw twardzielom z Aston Villa, jednak w Kick Off oprócz dwudziestu zespołów z ligi angielskiej mamy aż 49 europejskich - w sumie 76 drużyn! Na dodatek w Kick Off bardzo zręcznie wpleciono ciekawe wstawki filmowe (Ian Wright, David Seaman i Patrick Vieiry z Arsenalu), które świetnie urozmaicają granie. W Actua takich bajerów nie uświadczysz.
Jeżeli chodzi o sam wygląd meczu, to na pewno nie można mieć zastrzeżeń. Doskonałe ujęcia wykonane za pomocą techniki motion capture, dają w efekcie bardzo realny i prawdziwy obraz. Zawodnicy poruszają się niemalże całkowicie naturalnie. Najlepiej zresztą obserwować bramkarza. Facet kozłuje piłkę przed wybiciem, widać jak przykłada się do kopnięcia i jak siła uderzenia nieco go zakręca. Podobnie jest

zresztą z obroną, naliczyłem kilkadziesiąt "technik", które wykorzystuje bramkarz. Szkoda tylko, że podcięcia i faule kończą się zawsze tą samą reakcją zaatakowanego gościa: wali się na murawę tak trochę nierealnie i śmiesznie, jakby ktoś zdzielił go młotkiem po głowie.

Zanim jednak zaczniecie wykopywać korkami trawę na boisku, powinniście przejrzeć dość rozbudowane menu programu. Możemy wybrać jeden z czterech podstawowych trybów gry. Przede wszystkim Friendly Game, gdzie rozegramy spotkanie towarzyskie z wybraną wcześniej drużyną. Nie zabraknie rozgrywek ligowych (League Competition). Practice Match to oczywiście szansa na naukę gry (przeciwnicy są bardzo wyrozumiali). Practice Penalties pozwoli przećwiczyć karne. Network Game to oczywiście radość dla "pająków" (maksymalnie dziesięciu graczy w sieci). Oczywiście przed meczem możemy jeszcze przejrzeć listę zawodników, parametry, które charakteryzują każdego z nich. Ustalimy również taktykę, którą przyjmiemy w grze. Szkoda, że mamy tu wyłącznie standardowe schematy. Jeżeli chciałbyś samodzielnie ustawić zawodników, to lepiej o tym już nie myśl. Z opcji

Po lewej w głębi: Czy widzieliście coś takiego? Zawodnicy rozgrzewają się przed grą. Jak mecz, to mecz, pełny realizm!

spodobała mi się za to możliwość wyboru sędziego głównego. Tak jak zawodników, charakteryzuje go zespół cech (np. dyscyplina czy wzrok).

Kierowanie piłkarzami jest dziecinnie proste. Standardowo wykorzystujemy jedynie klawisze kierunku, podania oraz strzału (osobiście wolę jednak grać za pomocą joysticka). Jeżeli będziemy chcieli, komputer automatycznie przełączy nas na zawodnika najbliżej piłki, możemy też wybrać opcję poruszania się jednym piłkarzem. Kamera pracuje w wielu płaszczyznach, co pozwala na wybór obserwacji meczu. Jeżeli uaktywnimy replay, obejrzymy sobie efektownie zmontowaną powtórkę ostatniej akcji.
Actua Soccer to porządnie zrealizowana, dobra piłka. Mimo pewnych niedociągnięć, jest to jedna z lepszych gier, w które miałem okazję grać. Ładna grafika i spora grywalność czyni z niej propozycję godną uwagi.

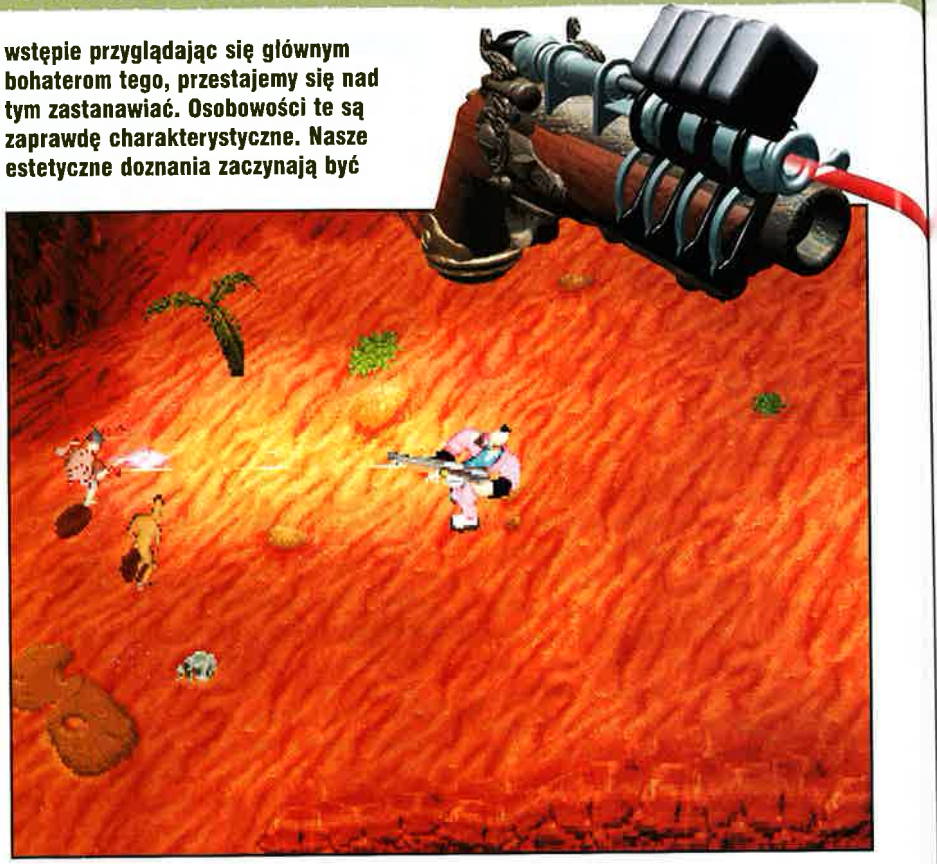
CZARNY IWAN

Producent:
Gremlin
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

8/10 ***Cena:*** ✆

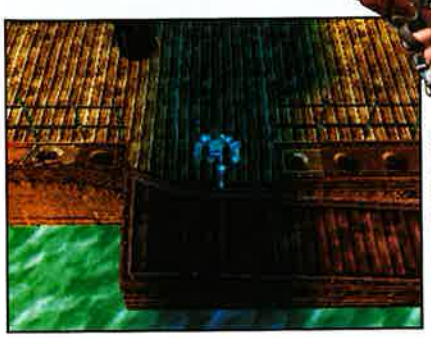
Załadowany króliczek

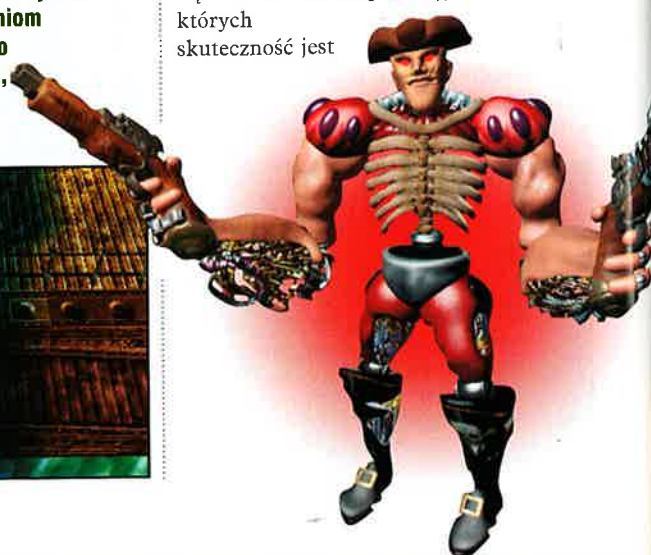
Bounca schylił się po kolejną skrzynkę. I chociaż uniósł ją jak przysłowiowe piórko, na jego skroni pojawiła się kropla potu. Było gorąco i parno, a on pracował bez wytchnienia przy wyładunku paczek. Otarł ręką czoło. Nieuważnie trącona nogą skrzynka spadła z pomostu do wody. Bounca westchnął i schylił się, aby ją wydobyć. Nagle zadrżał ze wściekłości... Mały ptaszek siedział o kilka metrów od niego na kwiatku i bezczelnie spijał nektar. Bounca zadziałał instynktownie. Trzylufowa giwera wypaliła, patrosząc ptaszysko na miejscu. Bounca otarł pianę z kącików ust, odetchnął z ulgą i raźno zabrał się do dalszej pracy... I co? Czujesz klimat! Tak? To znaczy, że ta gra jest właśnie dla Ciebie. Re-Loaded jest już w pełnej wersji. Zapowiadany hit na PC-ta pojawił się na rynku. Czy przebije popularnością swojego poprzednika - Loaded, który został sprzedany w wersji na Playstation w ponad 250 tysiącach kopii w pierwszym dniu sprzedaży? Zobaczymy. Póki co, nie poddawajmy się emocjom i chłodnym okiem oceńmy jego walory. Jak podają sami producenci, gra przeznaczona jest dla osobników, którzy przeżyli już co najmniej 15 wiosen. Takie obostrzenia mogą zapowiadać jedno - totalną masakrę na ekranie. Już na wstępie przyglądając się głównym bohaterom tego, przestajemy się nad tym zastanawiać. Osobowości te są zaprawdę charakterystyczne. Nasze estetyczne doznania zaczynają być

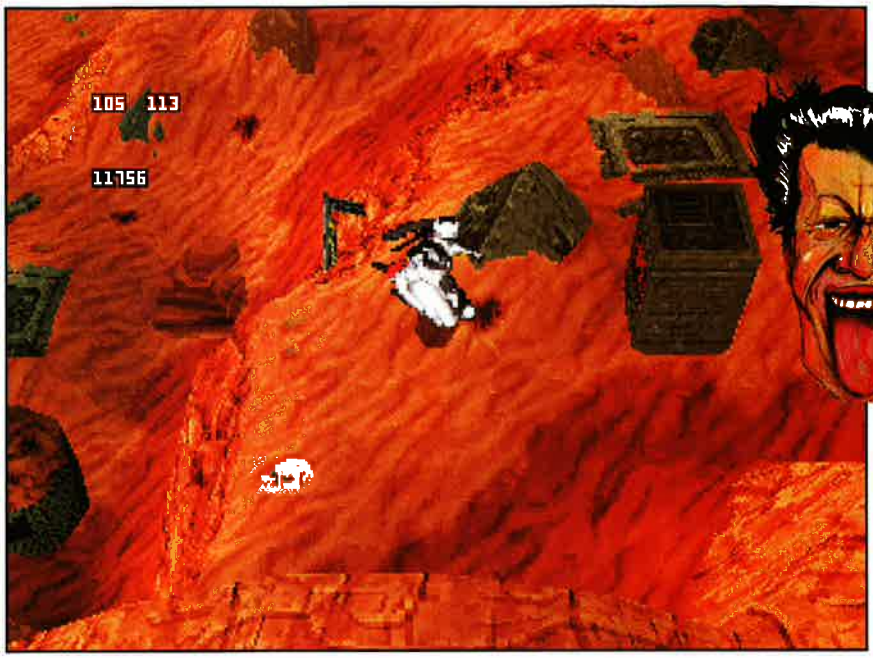


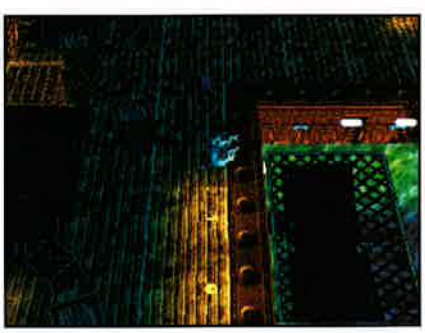
poddawane ciężkiej próbie. Ci dobrzy to między innymi kanibalka, transwestyta i pirat przypominający (w środkowej części ciała) truposza, o innych nie wspominając. Bez wątpienia gra nastawiona jest na silne efekty i na pewno nie spodoba się paniom z przedszkola. Pomimo rozbudowanej całej otoczki, takiej jak wprowadzenie, prezentacje naszych „wcieleń", fabuły i kolejnych zadań, sprawa jest prosta: chodzi o szerzenie śmierci, sianie chaosu i strachu wśród naszych wrogów (a poplecznikow przeklętego C.H.E.B. kimkolwiek, a raczej czymkolwiek, on jest).

Bohater przedstawiony jest w rzucie izometrycznym. Poruszając się po różnorodnych terenach (w każdym poziomie inny) w ciągłej pogoni za złem, sieje spustoszenie i stara się przeżyć ataki różnorodnych monstrów (do których on sam zresztą też się kwalifikuje). Ma do dyspozycji standardową broń oraz super adult-niespodzianki (ich działanie różni się w zależności od postaci), których skuteczność jest









odwrotnie proporcjonalna do posiadanej ilości. Oczywiście w czasie rozgrywki istnieje możliwość uzupełniania zasobów pocisków oraz poprawiania swojej kondycji fizycznej poprzez odnajdywanie odpowiedniego ekwipunku. Re-Loaded jest grą, która będzie budziła skrajne emocje. Jedni wpadną w morderczy szał i biedny kto wtedy do nich podejdzie w czasie gry, drudzy spojrzą i ze zdziwieniem wykrzywią twarz zastanawiając się, jak można w taki chłam grać. Jednak obiektywnie patrząc, czego jak czego, ale słabej grywalności nikt tej grze nie będzie mógł zarzucić. Jeśli chodzi o oprawę wizualną, to grać trzeba tylko przy pełnym ekranie w trybie SVGA i maksymalnej ilości kolorów. Oglądanie rozmytej pikselówy, na której nie wiadomo, który zestaw poruszających się kolorowych kwadratów to my, a który to osobnik, jest irytujące i zniechęcające. Dźwięk? - pomimo, że nie rzuca na kolana, warto podkręcić wieże, aby lepiej słuchać jęków i wrzasków mordowanej gawiedzi. Całość uzupełnia się i wywołuje klimat, który na pewno ucieszy wielu małych terminatorów. Czy Re-Loaded ma szansę stać się hitem? Moim zdaniem chyba jednak nie. Na pewno znajdzie szeroką rzeszę fanów, ale jeszcze czegoś w niej brakuje, aby stała się przebojem. Może trochę zbyt oklepana fabuła, może jeszcze lepiej można „podkręcić" w niej grafikę i dźwięk, troszkę ulepszyć sterowanie postacią, może jeszcze kilka gadżetów..., a może właśnie spodoba się taką, jaka jest. Zobaczymy. Ja jednak zaczynam odkładać pieniądze na lepszą maszynkę i z nadzieją będę „łowił" wszelkie informacje na temat ewentualnej trzeciej części.

Mac Abry Votum Separatum

Jak wspomniał autor w swej recenzji, oglądający Re-Loaded podzielą się na dwie grupy: zwolenników i przeciwników. Ja stanowczo zaliczam się do grupy nr 2. Czemu? Cóż, próbowałem grać w tę gierkę i dość szybko dałem za wygraną. Raz, że moje domowe P-100 to wybitnie zbyt mało, by gra działała z odpowiednią prędkością z grafiką hi-res. Dwa, że ta grafika nawet w hi-res nie wzbudziła we mnie większego uznania, a o low-res lepiej w ogóle nie mówić. Trzy, że wydała mi się praktycznie wyprana z grywalności (Piotr nie był obiektywny - patrz recenzja): po kwadransie zacząłem ziewać, a po godzinie zasnąłem przed monitorem, dzięki czemu z ulgą zakończyłem swoją przygodę z Re-Loaded. Nie jestem wrogiem takiego rodzaju gierek, ale ta wybitnie nadawała na zupełnie odmiennej od mojej długości fali... Skądinąd z jego oceną ogólnie się zgadzam (sam dałbym może raczej 5/10).

PIOTR KRZYSZTOFIK

Producent:
Gremlin
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

6/10 **Cena: 135,00 zł**

Wsiądź do pociągu...

Jakiś czas temu zapowiadaliśmy rychłą premierę gry The Last Express firmy Broderbund Software. Jak to zwykle bywa, premiera trochę się odwlekła, ale doczekaliśmy się już finalnej wersji produktu, więc możemy zdać Wam pełną relację.
Gwoli przypomnienia: akcja toczy się w Orient Expresie - najbardziej popularnym i znanym pociągu historycznej Europy, kursującym z Paryża do Konstantynopola. Pociąg ten wyrusza właśnie w swój ostatni kurs. Jest 24 lipca 1914 roku....

Ekskluzywnym pociągiem podróżuje liczne grono VIP-ów, począwszy od elity finansowej i politycznej, aż po dziennikarzy, pisarzy i w końcu "zwykłych" pasażerów. Jednym z pasażerów jest Tyler Whitney - znajomy głównego bohatera gry. Natomiast główny bohater, Robert Cath, w ostatniej chwili wskakuje do jadącego już pociągu tylko po

to, by w przedziale Tylera znaleźć jego zwłoki. W obawie przed podejrzeniami Cath wyrzuca jego zwłoki przez okno jadącego pociągu...

Jak się zapewne domyślacie, gracz będzie musiał wcielić się w rolę Roberta Catha i rozwikłać zagadkę morderstwa. W poprzednim akapicie odrobinę się rozpędziłem, gdyż odnalezienie i wyrzucenie przez okno zwłok, to czynność, która musi zostać wykonana przez gracza (nie należy do wprowadzenia), gdyż inaczej zabawa zakończy się dość szybko i niezbyt efektownie, ale na tym przykładzie doskonale widać dość dużą złożoność The Last Express. Gra ma rozbudowany,

nielinearny scenariusz zapewniający wg. producentów czterdzieści godzin ciągłej gry (choć jeden z zachodnich recenzentów napisał, że 60). Jeżeli już jesteśmy przy liczbach, to warto dodać, że w grze napotkamy trzydzieści pięć postaci (od konduktora, do brytyjskiego szpiega), a także wysłuchamy łącznie trzech godzin digitalizowanej mowy. Dialogi zostały opracowane bardzo efektownie, co warto podkreślić, zwłaszcza, że w części gier mogą one wręcz popsuć satysfakcję z zabawy, a w przypadku The Last Express zaangażowanie sięgnęło aż do tego stopnia, że np. francuskojęzyczna wersja gry zawiera również dialogi

recytowane w autentycznym francuskim przez tych samych lektorów. Jeżeli chodzi o fabułę, to nie jest może oryginalna, ale za to ciekawa i potraktowana poważnie, tzn. podczas gry nie zauważa się uchybień charakterystycznych dla produkcji, których autorzy nie do końca zapoznali się z daną epoką (czego przykładem są słynne hollywoodzkie filmy historyczne z lat 60, gdzie dość często występowali np. starożytni Grecy w rzymskich zbrojach i inne ewidentne błędy, a także dość spora część gier). Wręcz przeciwnie - podobnież nawet układ i wystrój wagonów zostały ściśle odwzorowane z oryginalnego składu Orient Expresu (wymagało to odnalezienia wszystkich wagonów, które uczestniczyły w ostatnim kursie pociągu w 1914 roku oraz wyczerpującej sesji zdjęciowej w każdym z nich).

Teraz kilka słów o wizualnej oprawie gry: ostatnio dość popularna w przygodówkach staje się konwencja rysunkowa. Wystarczy wspomnieć tylko takie tytuły, jak Gene Machine czy rewelacyjny Broken Sword. I słusznie - zdecydowanie jest to lepsze, niż "full motion SVGA", które zwykle stawiają kolosalne wymagania naszym komputerom, a nie zawsze pozostawiają przyjemne wrażenie (patrz Urban Runner). Niestety, jednak w przypadku Last Expresu prędkość również nie zachwyca, choć grafiki po prostu nie można nie pochwalić. Faktycznie, prezentuje się bardzo efektownie - wszak właśnie załoga z Broderbund zrobiła Prince of Persia (ta gra jest może legendą i zabytkiem, ale nawet najmłodszy użytkownik peceta powinien o niej pamiętać). Doskonale prezentują się zwłaszcza scenerie, w których widok przełączany jest między trybami 3D i 2D. Jednakże prędkość gry mimo wszystko powinna być trochę większa, zwłaszcza, że (co jest tradycją w przygodówkach) akcja na ekranie nie jest zbyt dynamiczna. Samo w sobie nie jest to bynajmniej zarzutem, ale skąd w takim razie tak wolne działanie? W zasadzie jeżeli już mowa o wadach gry, to prędkość jest jedynym z poważnych jej braków. Poza tym w sumie nie ma się do czego przyczepić, zresztą to właśnie dzięki temu The Last Express zdobywa bardzo wysokie noty wśród recenzentów na całym świecie. W sumie nie mogę zaprzeczyć, mnie też się podobał, jednak tak naprawdę, to odrobinę bolesny jest fakt, że gry przygodowe (oczywiście poza oprawą audiowizualną) nie posunęły się zbytnio w rozwoju od czasu takich klasyków, jak np. Return of The Phantom czy Lost Files of Sherlock Holmes (nie wspominając już o klasycznym Indiana Jones and the Fate of Atlantis).

Wszystkim wyżej wymienionym tytułom The Last Express spokojnie dorównuje,

jednak po tylu latach powinien chyba zaoferować trochę więcej. Nie zmienia to oceny, gdyż mimo wszystko gra zasługuje na osiem punktów, ale mimo to pewien niedosyt pozostaje. Choć w sumie, to gra nadrabia te braki takimi zaletami jak nielinearny, skomplikowany, acz nie bezsensowny scenariusz (niekiedy niestety komplikacja uzyskiwana jest przez mnożenie bezsensownych sytuacji rozwiązywalnych jedynie w drodze przypadku) oraz atmosferą, która idealnie

odzwierciedla (przynajmniej według mojego wyobrażenia - niestety nigdy nie byłem w oryginalnym wagonie Orient Expresu) atmosferę owego ekskluzywnego pociągu. W sumie więc jest to kawał naprawdę dobrej roboty, jakich pewnie niewiele będzie nam dane oglądać w najbliższym czasie.

Miś Kolabor

Producent:
Smoking Car/Broderbund Software
Dystrybutor:
Broderbund Software
tel. (0044) 1784486916
Minimalna konfiguracja:
486 dx/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

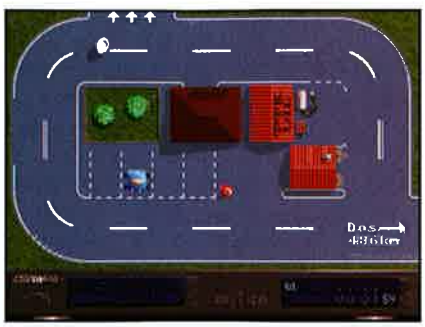
8/10 **Cena:** ✆

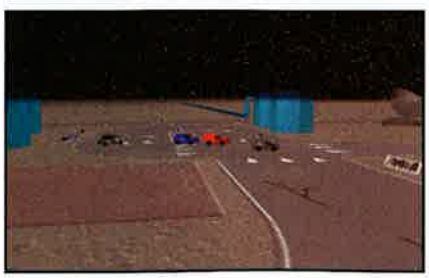
Trzy w jednym!

Po prawej w głębi: Bezpardonowa walka na jednej z wielu tras, które czekają na Was w Autkach...

Po raz ostatni o Avalonie pisaliśmy przy okazji ich głośnej produkcji AD2044. Tę grę i wiele innych oglądaliśmy dzięki mrówczej pracy firmy Avalon (a raczej jej żołnierzy). Piszę o tym dlatego, że na moje biurko trafiła kolejna porcja gorącego, giercownego materiału wykutego w kuźni wspomnianego zespołu. Jak się okazało, tym razem oferta kierowana jest przede wszystkim do młodszych członków komputerowego bractwa. Kto żyw - za joysticki, mości panowie!

Na pierwszy ogień poszła gra zatytułowana Autka. Sympatyczne demko od razu wyjaśnia mam zasady gry. Po pokręconych, skomplikowanych torach mkną małe samochody (podobne do Tico). Jednak wyścig ma bardzo





niespokojny przebieg, jeden pojazd został rozerwany na minie, która wypadła z uchylonego okna konkurenta, drugi efektownie uniósł się w powietrze i spłonął po tym, jak zetknął się z rakietką. Zderzenia i kraksy nie są warte zainteresowania, to norma. Autka to prosty wyścig na wielu trasach, oglądany z góry. Niewielkie bolidy kręcą się jak bąki po poskręcanych torach. Waszym zadaniem będzie szczęśliwe dojechanie do mety, co utrudnia konkurencja i pułapki. Te ostanie mogą spowodować poślizg pojazdu, maksymalne spowolnienie itd. Na pocieszenie zbierzecie zagubiony na trasie pocisk i wyślecie w bagażnik przeciwnika. W grze do wyboru mamy pojedynczy wyścig i turniej na wielu trasach "całego świata". Zabawa jest jednak dość monotonna. Zawodzą

bezbarwne, ubogie trasy, identyczność pojazdów. Trochę lepiej ma się sprawa z muzyczką, całkiem znośna. Z Autkami jest tak: przez pięć minut pojeździcie, a później raczej nie będziecie chcieli sięgać po tę gierkę.

Drugą grą w pakiecie Avalonu jest naprawdę dobra strzelanka kosmiczna. Najbardziej przypomina mi ona Sideline, zarówno jeśli chodzi o sposób prezentacji, jak i grywalność. Wydaje się, że DarkMoon nie będziecie rozczarowani. Bardzo ładne intro, dopracowane scenerie i ciekawi, trudni przeciwnicy, czynią z tej gry krwisty befsztyk, którego każdy z chęcią skosztuje. Najważniejsza jest grywalność. Mimo, że nie jest to Katharsis, gra się naprawdę świetnie. Dużym plusem jest też możliwość zakupienia dodatkowego uzbrojenia, życia, pancerzy po każdym z etapów. Tych jest dwanaście i to wypełnionych po ostatnią komórkę wolnej przestrzeni

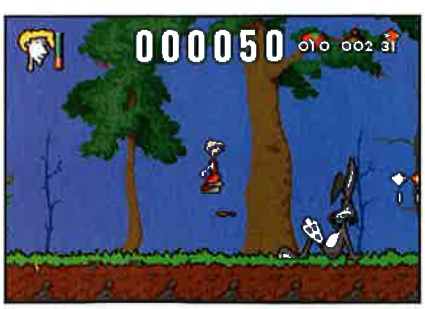
Po prawej w głębi: Do dopiero początek wojny... dalej robi się naprawdę gorąco...

straszliwie upartymi przeciwnikami. Każdy poziom to jakieś nowe, latające paskudztwo do kolekcji. Zwieńczeniem niektórych misji są również superbossowie, bardzo silnie opancerzone, plujące ogniem superfortece (na jednego brzydala nie poradzi nawet sześć bomb i kilkuminutowe smażenie z flamera). Dwanaście poziomów wypełnionych (Obcymi) atrakcjami i okraszonych

fajnymi dźwiękami, powinno wystarczyć Wam na kilka dni.
Najfajniejszą w moim przekonaniu gierką, którą możemy znaleźć na płytce jest Mr Tomato. Ponieważ byłem kiedyś szczęśliwym posiadaczem Amigi, z przyjemnością zasiadłem do tej fajnej platformówki i nie zawiodłem się. Szesnaście kolorowych, urozmaiconych poziomów, gdzie trup od pomidorowych pocisków ściele się niezwykle gęsto (za dużo Quake mój chłopcze - Naczelny), a granaty wybuchają wśród rozradowanej publiczności (che, che, che, być może! - Czarny). Bez przesady, pomidory lądują co prawda na twarzyczkach niemiluchów, którzy chcą przeszkodzić naszemu bohaterowi, jednak jest to okraszone tak

dużą dawka humoru i fajnymi tekstami, że na pewno się nie zbulwersujecie. Tę gierkę polecałbym przede wszystkim dla maluchów. Wesołe przygody naszego bohatera na pewno im się spodobają!

Czarny Iwan



Producent:
L.K. AVALON
Dystrybutor:
L.K. AVALON
tel. (017) 627471
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

6/10 **Cena: 69,00 zł**

Manager forever

Wysyp managerów piłkarskich jeszcze się nie skończył. Dopiero co świętowaliśmy pojawienie się nowego Premiera, gdy na horyzoncie zajaśniał świeżutki manager rodem z Electronic Arts. Okazuje się, że dość wąska grupa fanów tego typu gier, rozrosła się i przerodziła w olbrzymi rynek (gdyby nie było zbytu, nie powstawałyby w takim tempie ich kolejne klony). Wydaje się, że duże znaczenie ma tu coraz lepsza, doskonalsza oprawa graficzna kolejnych "piłek". Kiedyś manager miał do zaoferowania kilka rubryk ze statystykami, a zabawa polegał na właściwym doborze drużyn, określeniu kilku parametrów i radości po suchej notce, która pojawiła się po godzinie pracy: "Arsenal vs Bristol R. 1:2".

Dzisiaj, oprócz znakomitych, doskonałych symulacji prawdziwych "kłopotów", które nękają managerów, mamy na deser moc animacji, ładną wizualnie rozgrywkę, gdzie prawdziwi zawodnicy (motion capture) toczą realny mecz. Użytkownicy też nie "stali w miejscu", każdy miał już do czynienia z jakąś przebojową strategią, a taka "praktyka" znakomicie przydaje się w managerach. No dobrze, dość dywagacji. FIFA Soccer Manager ma nam do zaoferowania wszystko to, co stało się ostatnimi czasy standardem...

Przede wszystkim drużyny. Do wybory mamy wszystkie teamy czterech krajów (angielskie, niemieckie, włoskie, francuskie), jak również zespoły szkockie.

W bazie programu zawarto dane o ponad 7.500 zawodników. Pulpity, po których przyjdzie nam się poruszać, są dobrze i czytelnie zaprojektowane. Obsługa programu jest wręcz intuicyjna i nie sądzę, abyście musieli korzystać z pliku pomocy. Z głównego menu programu, gdzie umieszczono nazwiska Twoich piłkarzy, linijkę i info o najbliższym meczu oraz ustawienie zawodników, można uaktywnić każdą z dodatkowych opcji. Bardzo szybko zorientujecie się, "gdzie i co", ponieważ kolejne przyciski symbolizują daną funkcję, a na dodatek jej pełna nazwa zostaje wyświetlona w specjalnym okienku.

Skład drużyny jest oczywiście z góry ustalony, możemy jednak w miarę możliwości finansowych klubu dokupić zawodnika (transfer). Panel, gdzie dokonujemy zakupu, należy zresztą sukcesywnie uruchamiać, bo może się zdarzyć, że czeka tam na nas jakaś superoferta. O "jakości" zawodnika decyduje oczywiście zestaw parametrów (forma, siła, gra, wiek, gole, czerwone, żółte karki na koncie, itd.). W FIFA SM

nie mogło zabraknąć Facilities. Podobnie jak w USM2 będziemy mogli rozbudowywać stadion, wymieniać trybuny itd. Z rozbudową obiektu związane są oczywiście Finanse. Potężna biblioteka, będzie służyła do określania ceny za bilety, towary, kontrakty, itd.

U góry: Jest to tylko niewieka część z dostępnych pulpitów. Prawdziwe bogactwo dla fana managerów.

Dzięki kolejnej opcji managera (Events Organiser), dowiemy się, jakie spotkania czekają naszą drużynę, poznamy wyniki innych spotkań, przejrzymy szczegółowe tabele z danymi o zespołach i pozycjach. Oczywiście nie można zapominać o opcji treningu czy potężnym panelu, gdzie ustalimy taktykę meczu.

Duży plus programu to bardzo dobry, świetnie ukazany mecz (8 tyś. klatek animacji, 120 możliwych "akcji" w grze). Osobną sprawą jest doskonała muzyczka i dziwne sample, które towarzyszą zabawie (skrzypienie drzwi, śmiechy, kroki). W sumie FIFA prezentuje się całkiem okazale. Do grywalności nie mogę mieć zastrzeżeń. Brakowało mi jednak zespołów z innych krajów, trochę irytowały też zwariowane sample. Ogólnie jednak gra zapowiada się przynajmniej na "siódemkę". Nic, tylko grać!

INQUISITOR

Producent:
EA Sports
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
486DX66, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ✆

Made in Russia

W swoim czasie określenie "sdiełano w SSSR" budziło w Polsce co najwyżej uśmiech politowania. Każdy wiedział, że produkt sygnowany tą marką był z reguły mniejszym lub większym bublem (od eksplodujących kolorowych telewizorów "Rubin", po konserwy w puszkach ze stali pancernej, grubej na 15 mm). Ale świat się zmienia. Rosyjscy programiści już niejeden raz pokazali lwi (a właściwie niedźwiedzi) pazur. Tetris, czy choćby kilka znakomitych programów edukacyjnych, nauczyło nas mieć szacunek dla twórców software zza wschodniej granicy. Trzymając w ręku dość pokaźne metalowe (!!!) pudełko [do złudzenia przypominające tandetną papierośnicę albo puszkę sardynek (swoją drogą brawa za ten pomysł)], zawierające pomalowane w militarne barwy kompakty z grą Twigger firmy Nikita Ltd, ciekaw byłem, czy tym razem znów okaże się, iż Rosjanin potrafi...

Pierwsze wrażenie - nie powiem, podlotowe. Czadziorskie interko w 3D, z takimi dziwnymi, renderowanymi w SVGA stworkami (krety?), w pompatycznych mundurach, obwieszonych rzędami medali (wypisz wymaluj - russkij gienerał z czasów papy Breżniewa), groźnie bełkoczących słowa w jakimś dziwnym języku (powiedzmy, że brzmiał on jakby znajomo) wywołały rechot z samej głębi

mej gardzieli. Zapowiadała się niezła zabawa, tym bardziej, że jednocześnie mógł grać ze mną komputer lub inny gracz (na jednym komputerze), a istniała też opcja gry sieciowej oraz trening. Jednak po około 2,5 minuty świetnej zabawy intro się skończyło, a zaczęła się gra. I tu trochę mina mi zrzedła. Grafika wygląda dokładnie tak, jakby Twigger został skonwertowany na PC z Amigi. Nie jest to złe, ale nadmiernego zachwytu nie budzi (powiedzmy 5/10).

Sama gra przypomina zasadami Pacmana skrzyżowanego z Lemmingami plus powiew klimatu Cannon Fodder. Akcja

toczy się na 21 kolejnych polach (pustynne, zimowe, bogate w rozmaite surowce - warzywka - i puste jak moje konto itd.). Na tychże polach jeździmy małym transporterkiem opancerzonym (na planszy 2D), wygryzającym sobie drogę przez glebę, zbieramy wspomniane warzywka, dające nam siłę (tzn. marchewkowe rakiety i energię do wytwarzania żołnierzy), burzymy i wznosimy mury, rozwalamy przeciwników (tak maszyny wroga, jak i jego najrozmaitszej klasy żołnierzy, wylęgających się z... jajek; sami też składamy jajka, gdacząc przy tym wniebogłosy). Walka trwa do ostatniego żołnierza na planszy. Potem krótki przerywnik (animowne sekwencje), kolejne pole i dawaj od początku. To tak naprawdę jest nieco bardziej skomplikowane, ale szczegóły znajdziecie w instrukcji, nie będę tu robił przysługi piratom. W każdym razie za oryginalność Twigger ma u mnie solidne 6/10. Na tle

Veto! - mówi Smuggler

Zgadzając się ogólnie z argumentami Draco, nie mogę zgodzić się jednak z opinią, iż gra się szybko nudzi. Sam grałem kilka ładnych godzin (gdzieś do okolicy 12 poziomu) i wcale nie uważam bym poczuł się choćby lekko znużony tą grą. Nie byłbym też tak surowy przy ocenie grafiki - to po prostu taki specyficzny styl tej gry. Ponadto moim zdaniem ocena nie powinna być niższa niż 7/10. Jeśli lubisz Cannon Fodder - zagraj w Twigger. Nie pożałujesz.

gry odtwarzany z kompaktu dźwięk wydaje się być przybyszem z innego świata. Jest po prostu bardzo dobry i z jajem (minimum 8/10).

Jak widać, oceny raczej umiarkowane. Zamysł gry może był i szczytny (antymilitarystyczna groteska), ale wykonanie jednak trochę gorsze. Nie mogę powiedzieć, że gra jest drętwa - można się w niej nawet rozsmakować, ale... moim zdaniem zbyt szybko się nudzi. Może jestem zbyt głupi, by wyczuć subtelności rosyjskiego humoru, lecz ta gra mi zwyczajnie "nie leży". [A propos rosyjskiego poczucia humoru - tamtejsze czasopismo, poświęcone grom, dało grze ocenę... 100%. Szto eto - żart, lokalny patriotyzm czy może przejaw działania mafii?! ;-)]. U nas mafii niet (ponoć), więc i ocena chyba uczciwsza...

DRACO

Producent:
Nikita Ltd
Dystrybutor:
Nikita Ltd
tel. (095) 1159743
Minimalna konfiguracja:
486 dx/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Ocena: 6/10 **Cena: ✆**

Piasek w zębach...

Witaj w naszych szeregach pilocie. Na dobry początek zapamiętaj jedno - musisz być bezwzględnie posłuszny domowi Horus. Jeśli już to wiesz, to na co czekasz... Wrogów do zabicia jest dużo.

Mniej więcej taki tekst usłyszałem od mojego przełożonego, gdy po ukończonym treningu w szkole pilotów, trafiłem do prawdziwej bazy wojskowej niedaleko frontu. W chwilę po rzuceniu w jakiś kąt swoich rzeczy, ruszyłem zobaczyć przydzieloną mi maszynę. Doznałem lekkiego szoku, gdy dowiedziałem się, że mam tym latać, przeżyć i jeszcze niszczyć wrogów. Takie małe coś... Na filmach, które zachęciły mnie do zaciągnięcia się, wszyscy latali pięknymi, wielkimi maszynami. Ale na razie się nie martwię. Jak będę dobry, to się doczekam czegoś lepszego. Na razie nie mam czasu na dalsze rozważania, bo rozległ się alarm. Szybka informacja o tym, że dom Set znowu zaatakował - i do maszyn. Jedno jest pewne: wysłali dwa statki flagowe i jeden z nich zrzucił już swój śmiertelny ładunek czołgów i piechoty niedaleko jednego z naszych miast. Krótki rzut oka na przyrządy (których na dobrą sprawę nie znam) i do boju. Baza w Abu Simbel dość szybko niknie z tyłu. Przez chwilę lot w kierunku wyznaczonym przez autopilota i... SA. Na razie tylko czerwone punkty na radarze, spoko - zaraz nawet tego nie będzie... Walka była zacięta, ale w końcu wymiękli. Potem wio do transportowca, by wspomóc wojska naziemne. Na szczęście udało mi się przeżyć tę zabawę. Może nie będzie tak źle... Może już niedługo to moje imię będzie wymawiane z szacunkiem przez młodych pilotów? Jeśli chciałbyś przeżyć tego rodzaju emocje na ekranie monitora, gra Sandwarriors jest dla Ciebie wprost wymarzona. Wcielisz się w niej w rolę młodego, niedoświadczonego pilota domu Osiris (czyli Horus, patrząc na powiązania), będącego w stanie wojny z domem Set - Twoim odwiecznym wrogiem. Oczywiście wojna ta ma swój powód. Podobno oni zamordowali władcę zasiadającego na słonecznym tronie. Jego śmierć ściągnęła na planetę Tawy same nieszczęścia. Teraz obie strony bez przerwy walczą ze sobą i każda z nich liczy, że uda się jej odnaleźć starożytne artefakty, ukryte gdzieś na planecie przez kogoś w rodzaju boga. Ten, który je znajdzie - zwycięży. A Ty, drogi graczu, być może będziesz miał w tym swój udział.

Warto wspomnieć o tym, jak wygląda planeta Tawy. Otóż jest to pustynny glob, gdzie architektura jest miksem starożytnego Egiptu i jego wierzeń i architektury z technologią przyszłości. Wszędzie znaleźć można ogromne miasta z portami, dzielnicami mieszkalnymi, produkcyjnymi itp. Wszystko to przedstawione jest za pomocą enginu, którzy autorzy zachwalają jako najszybszy engine 3D. Niestety, trochę rozmijają się z prawdą. Nawet do niskiej rozdzielczości jest potrzebny całkiem mocny sprzęt (według polskich standardów). Wymienione na pudełku P75 powinno wystarczyć do grania w low-resie, pod warunkiem, że posiada się dobrą kartę graficzną Jest to chyba jedyna wada Sandwarriors. Jeśli gra jest jednak uruchomiona na odpowiednim sprzęcie, wygląda po prostu wspaniale. Obiekty zostały stworzone dość dokładnie, wygląd terenu i wybuchów nie budzi zastrzeżeń - wprost przeciwnie. Podobnie jest z dźwiękiem: odgłosy podczas gry są całkiem niezłe, a muzyka odtwarzana bezpośrednio z płyty - po prostu wspaniała. Szkoda tylko, że niektóre kawałki, chociaż bardzo dobre, nie są do końca dopasowane do atmosfery gry. Ale i tak za dźwięk należy się plus. Na zakończenie kilka informacji na temat tego, czego można się po Sandwarriors spodziewać. Po pierwsze ponad dwadzieścia różnych rodzajów pojazdów, zarówno naziemnych jak i powietrznych, po drugie możliwość anihilacji wroga za pomocą dziesięciu broni, od zwykłego działka aż po głowice nuklearne. Oprócz tego rzeczy normalne dla symulatorów,

czyli rozgrywanie misji zarówno w dzień jak i w nocy, zależność działań wroga od naszych poczynań - warto np. najpierw zniszczyć radary, wtedy trudniej będzie wrogowi nas namierzać. Tak więc Sandwarriors jest bardzo dobrą grą. Jednak ocenę nieco zaniżył fakt, że bardzo przypomina grę Terminal Velocity (co wadą nie jest, ale chodzi tu o oryginalność), no i to, że ten "najszybszy engine 3D" wcale nie jest taki znów rewelacyjny. Pomimo tego, każdy miłośnik strzelanek na pewno chętnie w nią zagra.

YASIU

Producent:
Gremlin Interactive
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium 75, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena:** ©

Cień Szarego Proroka

Skaveni - najbardziej skażona rasa Starego Świata. Szczuroludzie stworzeni jako efekt działania Spaczenia - substancji z samego serca Chaosu, wywołującej nieodwracalne mutacje. Skaveni zamieszkują podziemia na terenie całego imperium oraz jedno wielkie podziemne miasto-stolicę, Skavenbright. Wyznawcy Rogatego Szczura i jego kapłanów - Szarych Proroków. Za pomocą oczyszczonego spaczenia produkują dla własnych wojowników i innych istot Chaosu śmiertelną broń, a także zmutowane istoty w rodzaju Szczuroogrów. Skaveni byli już widywani nawet w podziemiach stolicy Imperium. Ich triumf wydaje się coraz bliższy...

Ten wstęp dedykowany jest graczom, którzy nie zapoznali się jeszcze z fabularną edycją gry Warhammer Fantasy Roleplay, bądź jej strategicznym odpowiednikiem - Warhammer Fantasy Battle. Na drugiej z wymienionych produkcji oparta jest bowiem prezentowana tu gra Warhammer: Shadow of the Horned Rat (SotHR) - strategia rozgrywająca się w czasie rzeczywistym, ale uwaga!! - nie chodzi tu o RTS.

SotHR ukazał się na rynku komputerowym już ponad rok temu. Niestety w tym czasie (Windows 95 dopiero się pojawiał, a najszybszym komputerem był P 60) gra chodziła straszliwie wolno i miała tendencje do zawieszania się. Oprócz tego jest ona straszliwie trudna, co przy powolnym czasie reakcji oddziałów i anemicznym scrollowaniu ekranu gwarantowało wręcz notoryczne klęski dla "ludzkiego" gracza. W owym czasie wszystkie pisma używały więc na Warhammerze jak się dało, skutkiem czego został on dokumentnie zniszczony. Sam "odbiłem się" od programu (na szczęście miałem szansę przetestować go przed zakupem), skutkiem czego podzielałem opinię ogółu. Tak było do czasu, gdy miesiąc temu otrzymałem do testów świeżą, poprawioną wersję SotHR. Wymagania nie stanowiły już problemu (na moim komputerze nawet Quake chodzi aż za szybko), "zawisów" też nie zauważyłem: gra zawiesiła się tylko raz w trakcie miesiąca codziennej forsownej walki, ale pewnie dlatego, że w tle chodził Word, Quake i pasjans Freecell (moje ulubione programy), nie było zresztą problemów po ponownym uruchomieniu.

Teraz kilka słów o fabule i wyglądzie gry dla tych, którzy wcześniej jej nie widzieli. Fabuła jest dość klasyczna: elfowy czarodziej odkrywa tajemniczy kryształ z czystego Spaczenia ("Warpstone"). W trakcie prowadzonych badań zostaje napadnięty, obrabowany i zamordowany przez skavenów, którzy dostarczają Warpstone Szaremu Prorokowi Thanquolowi, który wykorzystując jego moc, tworzy topór bojowy o potężnej sile magicznej. Topór ten wręcza następnie przywódcy orków - Urgatowi RipEye z enigmatycznym poleceniem: "Kill'em all". Urgat z hordami orków

wspomagany przez oddziały skavenów wyrusza na podbój Granicznych Księstw....

Teraz trochę o grafice. Pole walki widzimy w dziwnym rzucie zbliżonym do izometrycznego. Sceneria nie jest jednak płaska, jak w RTS-ach, gdzie budynki i inne obiekty są klasycznymi bitmapami, tylko wektorowa, dzięki czemu np. nie widać gościa stojącego za budynkiem czy drzewami, a co ważniejsze - można odwzorować ukształtowanie terenu, co znacząco wpływa na realizm walki (trudno kawalerii szarżować w górę stromego stoku). Nasze jednostki to już niestety bitmapy, więc o ile pole walki wygląda bardzo ładnie przy standartowym widoku, to jego powiększenie powoduje pikselozę oddziałów. Mimo to jednak grafika prezentuje się (jak na strategię) bardzo efektownie. Od czasu do czasu pojawiają się animowane przerywniki między misjami, ale animacja to trochę za mocno powiedziane - są dość statyczne, dopiero w polowie gry (przy wjeździe do lasu Loren) mamy do czynienia z prawdziwą animacją 3D - nawet dość długą i efektowną. Dużą zaletą

przerywników jest doskonały dźwięk. Thanquol syczący: "Warpstone...Much power... Much kill...", wódz orków - Urgat RipEye, ryczący slangiem: "Ledz go snott'in boyz (...) Kill da'umies. Kill'em all..." itd. Piękne. Ryczący Urgat zrobił duże wrażenie na mojej rodzinie, która usłyszała go o godz pierwszej w nocy (nie muszę chyba dodawać, że na cały regulator). Głos odgrywa też duże znaczenie podczas bitwy. Dopóki nasze oddziały krzyczą "engage", możemy skoncentrować się w innym miejscu bitwy, natomiast okrzyk: "retreat" powinien zwrócić uwagę, że coś dzieje się nie tak, jak powinno. Teoretycznie napisy pojawiają się w oknie pod główną planszą, ale nie ma czasu zwracać na nie uwagi. I tak niepostrzeżenie przeszedłem do taktyki. W przeciwieństwie do jakiejkolwiek gry dziejącej się w czasie rzeczywistym (może poza Close Combat), tutaj taktyka odgrywa decydującą rolę. Można się o tym przekonać rozgrywając kilka razy tę samą misję i zmieniając za każdym razem ustawienie wojsk. Przede wszystkim, tak jak w WFB (Warhammer Fantasy Battle), podczas walki uwzględniane są takie czynniki jak strach czy determinacja (krasnoludzcy zabójcy trolli walczą aż do śmierci - większość innych oddziałów ucieka przed przeważającym liczebnie wrogiem), a także wpływ (zarówno pozytywny, jak i negatywny) szarży na siłę ataku (szarża zwiększa siłę oddziału, ale zmniejsza jego obronę i w trakcie szarżowania nie jest możliwe wydawanie oddziałowi kolejnych rozkazów). Niebagatelną rolę w walce odgrywają też artefakty - przedmioty magiczne wzmagające siłę oddziału, jego obronę, bądź umożliwiające magiczne ataki (na początku dowódca kawalerii posiada miecz Grunderbringrer, za pomocą którego można miotać płomienie - uwaga!! nie używajmy go, gdy oprócz kawalerii z oddziałem wroga walczy też np. nasza piechota; zwykle płomień miecza pali wtedy naszych wojaków). Artefakty można rozpoznać, oglądając uważnie pole bitwy: migający biały krzyżyk (x) oznacza, że w tym miejscu leży artefakt. Ale nie zawsze: np. w trzeciej misji (albo czwartej - nie pamiętam dokładnie) artefakt jest ukryty w bałwanie (śniegowym!!) stojącym za wieżą (jedyną na polu bitwy - łatwo go znajdziecie). Generalnie regułą jest więc: jeśli coś wygląda dziwnie, to z dużym prawdopodobieństwem znajduje się tam coś ciekawego. Uwaga: artefakty należy zbierać oddziałami, które są do naszej dyspozycji przez cały czas (tzn. nie warto zbierać ich oddziałem, który przyłączył się na chwilę przed bitwą - zwykle później tacy goście żegnają się, zabierając artefakt - nie da się nimi dysponować wg. własnego uznania: kto zbierze, ten ma).

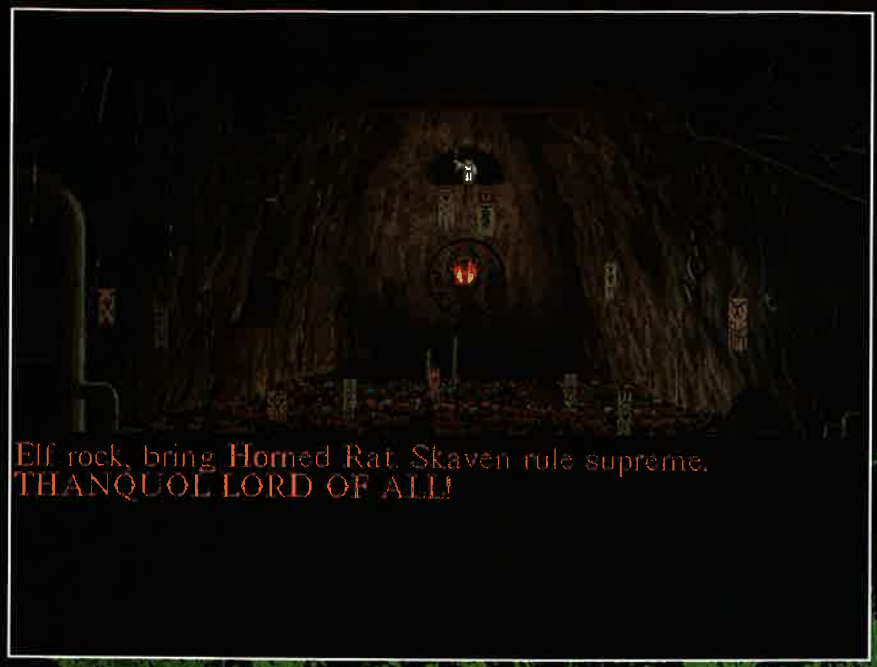
Uwaga ta odnosi się też do punktów doświadczenia. Jeżeli na polu bitwy został np. jeden oddział przeciwnika, który możemy zlikwidować bez dużych strat, róbmy to którymś z naszych stałych oddziałów. Doświadczenie, które zdobędzie, będzie później owocowało. Odnosi się to zwłaszcza do czarodziejów (pierwszy przyłączy się do nas przed misją "Rescue Ilmarin"), którzy dopiero wraz ze wzrostem doświadczenia mogą używać

nowych czarów. Na początku czarodziej niewiele znaczy w bitwie, jednak później może okazać się niezbędny np. Allor (pierwszy z naszych czarodziejów) jednym strzałem "lighting spear" na odległość wykańcza goblińskiego fanatyka, który inaczej może bez problemu wytłuc np. połowę Vanheimskiej kawalerii (chyba najlepszy z "konwencjonalnych" oddziałów w grze), a np. Marcus potrafił wykończyć 32 skavenskich Wojowników Klanowych (clanar warriors), rzucając się w ich tłum i kilkukrotnie miotając czarem Azure Blades.

Kolejną istotną informacją, jeżeli chodzi o walkę, jest to, że niektóre jednostki nigdy nie giną. Ilmarinem można spokojnie atakować przeważające oddziały. Jeżeli zginie, to po prostu nie będzie można wykorzystać go w tej bitwie. Po jej zakończeniu dalej będzie cały i zdrowy. To samo (z drobną modyfikacją) odnosi się do Grunderbringer Cavallery. Modyfikacja polega na tym, że wszyscy kawalerzyści (dwunastu) mogą zginąć, ale dowódca nie, więc jeśli i tak zginęli, to dowódcą możemy z czystym sumieniem atakować bez obaw o życie. Używając magicznego miecza (Grunderbringera) potrafi on nawet sam jeden wykończyć cały oddział.

To tyle o taktyce walki. Teraz powiemy sobie trochę o samej kampanii. Na początku mamy dostępną jedną misję, a po jej wykonaniu kolejną. Później jednak pojawia się możliwość wyboru (już po wykonaniu drugiej misji). Radzę najpierw podjąć się eskorty kupców do Holst. Będzie tam można wynająć kuszników, którzy przydadzą się w kolejnej misji (w następnych zresztą również). Podejmując się misji, najpierw uważnie czytajcie "briefingi". Np. w misji z patrolem teoretycznie dostajemy 200 sztuk złota, ale z briefingu dowiemy się, że dodatkowo otrzymujemy pewną kwotę za każdego zabitego skavena. Dlatego też trzeba przyjąć taktykę eksterminacji, a nie przepędzenia oddziałów wroga (co zwykle jest łatwiejsze). Po uratowaniu Ilmarina spotkamy oddział krasnoludów. W tym momencie będziemy mieli do wyboru

Instrukcja do polskiej edycji gry zasługuje na pochwałę. Atrakcyjna wizualnie i co ważne czyta się to jak dobrą książkę fantasy. Ilustracje zamieszczone obok znajdziesz w tymże podręczniku.



dwie misje. Radziłbym wybrać marsz do Zubfharu. Druga ewentualność nie przyniesie żadnych wymiernych korzyści, a możemy w niej odnieść duże straty, natomiast na marsz do Loren (trzecia ewentualność) na razie nie mamy szans. Po drodze do Zubfharu można zresztą uzupełnić straty naszych oddziałów i zwerbować Vanheimską kawalerię. Są po prostu doskonali. Uwaga: teraz radziłbym ostrożnie dysponować jednostkami, gdyż kolejne porządne uzupełnienie będzie możliwe dopiero w Nuln.

W Zubfharze należy od razu wziąć misję "Slaves train" (czy podobnie). Po jej wykonaniu król krasnoludów zaproponuje nam eskortę swojego posłańca do Nuln.

Radzę przyjąć tę misję. Tutaj napotkamy najbardziej kontrowersyjną bitwę podczas gry. Bohater krasnoludzki, Gotrek Gurnison (znany z opowiadań fabularnych dziejących się w świecie Warhammera) przyłącza się do naszej armii powstrzymując smoka, który broni przejścia przez przełęcz. Przyglądałem się walce Gotreka ze smokiem przez godzinę i przez ten czas... nic się nie stało. Równie dobrze mogłem to robić przez cały dzień. Chodzi po prostu o to, żeby w tym czasie nasze oddziały przeszły obok smoka. Wtedy pojawią się orki, a po ich wybiciu misja jest zakończona (sukcesem oczywiście). Trochę to dziwne, ale jest to jedyna taka "nienormalna" misja w grze, więc nie będę marudził. Teraz już bez problemu dotrzemy do Nuln. Na miejscu radzę werbować wszystkich, którzy zechcą się do nas przyłączyć (po drodze również można zwerbować łuczników i halabardników - też warto). Oddziały te przydadzą się na pewno, a zwłaszcza trzy działa, ale z nimi trzeba uważać. Dość często zdarzają się niewypały rozsadzające działo lub zabijające obsługę (albo jedno i drugie).

Z Nuln należy udać się bezpośrednio do Loren. Po dotarciu (łatwo powiedzieć) wybieramy misję "Poisoned water supply", później "rescue" i już tylko dwie bitwy dzielą nas od końca gry. Pierwsza z nich to finalny atak armii Urgata -

prawie nie do przejścia. Hordy orków, szaman na smoku, katapulty, fanatycy, szczuroogry, i wszystko, co akurat Urgat miał na składzie. Po pokonaniu orków dotrzemy do Nuln, gdzie będziemy mogli podreperować stan naszej armii. Teraz już tylko ostateczne starcie z armią Thanquola, który w zadufaniu wykończył orkowych dowódców, pełny zaufania w siły własnych armii. Pomylił się jednak, gdyż jest to jedna z najłatwiejszych bitew w kampanii. Później pozostaje już tylko odebrać gratulacje z rąk imperatora.

Teraz przyszła pora na podsumowanie Warhammera. Cóż: nie jest on może obecnie grą doskonałą, jednak dla fantyków takich jak ja jego posiadanie stanowi święty wręcz obowiązek. Poza tym na wszystkich pozostałych też powinien zrobić wrażenie, tyle, że minimalnie mniejsze ze względu na stopień trudności. Dlatego też ocena (dziewięć) dla ludzi nie interesujących się strategiczną i fabularną wersją Warhammera może być zmodyfikowana do ośmiu, niemniej jednak w dalszym ciągu oznacza to "zagraj, a na pewno nie pożałujesz" (wg. punktacji wiszącej na ścianie w redakcji). Gorąco polecam każdemu strategowi.

LORD YABOL

Producent:
Mindscape
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

9/10 ***Cena:*** (C)

Yoda w akcji

Ci z Was, którzy zetknęli się już z pewnym awanturnikiem o dziwnym imieniu Indiana, w grze pod tytułem Indiana Jones Desktop Adventures, będą się czuli jak w domu. A jeśli nawet spotkanie to będzie pierwszym, nic nie szkodzi, gdyż gra ta skonstruowana jest w tak prosty sposób, że nie trzeba być Einsteinem (ani nawet Zweinsteinem), by połapać się w lot, „co je grane". A grane jest połączenie klasycznej gry przygodowej ze zręcznościówką, a wszystko to osadzone w realiach świata Gwiezdnej Sagi - jak Wam się to podoba?

No cóż, zdania są podzielone - jedni dobrze się bawią, inni obchodzą szerokim łukiem (dlatego teraz trochę... nie żyją, che che), w każdym razie ja tutaj mam zamiar przyjrzeć się temu bliżej, gdyż... „wszystkie dzieci nasze są" czy jakoś tak, szczególnie jeśli pochodzą ze stajni LucasArts. Yoda Stories Desktop Adventures to zdecydowanie najprostsza propozycja ze wszystkich, jakie firma ta przygotowała dla swoich fanów na ten rok. Nie znajdziemy tu w zasadzie nic, czym zostalibyśmy zaskoczeni. Gracz wciela się w postać Niejakiego Luke'a i ma za zadanie wykonać kilka misji, od których oczywiście zależą losy Galaktyki. A zatem chodzimy, rozmawiamy z postaciami, przy pomocy kilku śmiercionośnych urządzonek (miecz świetlny, pistolet laserowy, detonator, itd.) uciszamy co bardziej rozrabiających. Ale uwaga, energia w miotaczach szybko się wyczerpuje, a chociaż w mieczu świetlnym mamy jej pod dostatkiem, to jedno cięcie nie wystarczy, aby pozbyć się natręta. (Toż to skandal! Lipny towar!) Oprócz dumy cierpi na tym również nasza energia, którą trzeba przez to w miarę często uzupełniać.

Niektóre czynności można wykonać na kilka sposobów, np. energię uzupełnia nam pewien lekarz-android, ten sam efekt możemy uzyskać, używając apteczki pierwszej pomocy lub zjadając znalezione (błeee) pożywienie. Lokalizator natomiast pomoże wszystkim zagubionym, gdyż dzięki niemu będziemy mieli do dyspozycji mapę, na której zaznaczone będą lokacje, które już odwiedziliśmy lub dopiero odwiedzimy, a nawet czynności, których nie wykonaliśmy.

A po co to wszystko? Jak to po co! Żeby moce jasności wygrały z ciemnym Imperium lub... po to, żeby zajrzeć do innej części płyty, gdzie znajdziemy (niespodzianka!) interaktywny filmik o tym, jak powstawały nowe sceny do Specjalnej Edycji Gwiezdnej Sagi. Szczerze mówiąc ta część zainteresowała mnie bardziej, niż sama gra. Znalazłem tam wypowiedzi twórców, z samym George Lucasem na czele, rzecz jasna! Krótkie scenki z filmu (przed poprawkami), animacje (dodawane później do filmu) oraz screeny z poprawionych już sekwencji (niestety tylko screeny - jak ktoś chce więcej, musi iść na film!). To jeszcze nie koniec, można tam znaleźć o wiele więcej ciekawostek, np. pierwotne plany poszczególnych scen, rozrysowane na kartce papieru z przypisami autora itd, takich smaczków jest tam więcej - coś w sam raz dla fanów Gwiezdnej Sagi, to warto zobaczyć.

Podsumowując - chociaż gra sama w sobie nie jest niczym nadzwyczajnym, to jednak całość jako zestaw jest atrakcyjnym kąskiem dla wszystkich adeptów Mocy (nie ważne której). A zatem: NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI!!!

Mr Jedi

Producent:
LucasArts Ent.
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

6/10 ***Cena:*** ✆

Popęd II

Chyba każdy z nas - kierowców - odczuwa coś takiego, co można nazwać potrzebą prędkości. Najpierw jeździmy powoli, ostrożnie. Potem coraz szybciej i szybciej, aż nasz samochód wypluwa z siebie wnętrzności, a my dalej chcemy jeździć JESZCZE szybciej. Niestety, nie każdy jest milionerem, bo miliony są potrzebne do naprawdę szybkiej jazdy - po pierwsze na samochód, a po drugie na mandaty za nadmierną prędkość. Nie wspominam już nawet o ryzyku związanym z taką jazdą, bo chyba każdy lubi ryzyko w mniejszym lub większym stopniu, a jeśli nie lubi to znaczy, że nie chce jeździć naprawdę szybko.

Oto mamy nowy produkt z Electronic Arts zatytułowany Need for Speed II. Pierwsza część tej gry odniosła wielki sukces, gdyż jako jedna z pierwszych posiadała naprawdę dobrą i „szybką" grafikę, bogate wizualnie trasy i pozwalała na jazdę prawdziwymi rakietami, chyba tylko przez pomyłkę nazywanymi autami. Sequel nie schodzi według mnie poniżej poziomu ustanowionego przez poprzedniczkę, powiem nawet więcej - jest lepszy (niewiele bo niewiele ale jest). A dlaczego? zapyta ktoś... Proszę bardzo już spieszę z odpowiedzią.

Podstawowa rzecz, której zmiana która wyszła na lepsze, to grafika. O ile w pierwszej części była ona bardzo dobra, to teraz jest... jeszcze lepsza. Pełna trójwymiarowość, duża ilość dokładnie poteksturowanych obiektów no i oczywiście wspaniale wykonane samochody to główne zalety. Pobocza zmieniły się z ładnie narysowanych obrazków w normalny teren. Krótko mówiąc, nie jesteśmy ograniczeni do jeżdżenia po drodze. Jeśli trasa na to pozwala, w każdej chwili możemy zboczyć z asfaltu i pomknąć po trawie w las. A propos asfaltu: to nie jest on jedynym rodzajem nawierzchni spotykanym w NFS II. Możemy również jeździć po innego rodzaju nawierzchniach takich jak żwir, drewno (drewniane mostki) i inne. Dzięki temu jazda staje się bardziej realistyczna i sprawia większą przyjemność. Tak w ogóle to jazda każdym z ośmiu samochodów umieszczonych w grze po prostu MUSI sprawiać przyjemność. Jak wspaniale musi czuć się człowiek, kierujący McLarenem F1, który przy prędkości 250 kilometrów na godzinę sprawia wrażenie dopiero się rozpędzającego. Nie warto zadawać takich pytań na próżno - trzeba to sprawdzić na własnej skórze. A testu tego będziemy mogli dokonać na jednej z siedmiu wspaniałych i różnorodnych tras.

Nie ma tu mowy o czymś takim jak monotonia - każda z tras jest całkowicie inna niż reszta, poczynając od bardzo prostej, szybkościowej, a kończąc na krętych jak spaghetti górskich serpentynach. Komputer dla każdej z nich prowadzi statystyki najwyższej prędkości, najlepszych czasów okrążeń itp. Gdyby jednak autorzy nie wprowadzili kilku rodzajów wyścigów, gra

mogłaby się szybko znudzić pomimo ciekawych tras. Teraz można ścigać się również w mistrzostwach, które obejmują wyścigi na wszystkich trasach, z punktami przyznawanymi w zależności od zajętego miejsca. Jest także tryb, gdzie po każdym wyścigu odpada zawodnik, który zajął ostatnie miejsce, do chwili gdy zostanie tylko jeden. Mamy też, co ciekawe i godne pochwały, możliwość ścigania się dwóch graczy na jednym komputerze (ekran dzielony jest na pół). Swoją drogą spróbujcie włączyć ten tryb i grać samemu obydwoma samochodami - dość łatwo o wypadek, ale za to jaki trening wielozadaniowości naszego mózgu. Czasami brakuje jednak pewnej rzeczy z pierwszej części - mianowicie ścigającej policji. Owszem, nie był to pomysł oryginalny (wzięty z Test Drive«a), ale za to całkiem dobry. Tyle, że z takimi wozami, jakie są w drugiej części, chyba żaden policyjny wóz nie miałby najmniejszej szansy. No, nie ważne - nie ma, to nie ma. Bez tego i tak gra się fajnie.

Aha - jeszcze jedna istotna sprawa. W opcjach gry możemy ustawić wiele wariantów (jak sama nazwa wskazuje),

takich jak samochody przeciwników, włączenie/wyłączenie ruchu ulicznego, zmiana ustawień samochodu (nacisk na koła, siła hamulców itp.) a także trybu prowadzenia auta. Ta ostatnia opcja ustawiona na tryb „arcade" powoduje, że auto trzyma się drogi, jakby było przyklejone. Dzięki temu możemy skupić się tylko na wyścigu. Natomiast zmiana tej opcji na „simulation" powoduje znaczne zwiększenie realizmu jazdy, a co za tym idzie- poziomu trudności gry. Teraz łatwo wpada się w poślizgi - trzeba przyspieszać ostrożnie, bo na niskich biegach auta mają tendencję do kręcenia się w kółko. Według mnie jest to kolejna rzecz, dzięki której można uznać NFS`a II za lepszego od jedynki.

Chyba tylko muzykę w grze niektórzy mogą uznać za słabszą niż w pierwszej części. Zrezygnowano tu ze ścieżek dźwiękowych na płycie zastępując je normalnymi utworami składającymi się z sampli, itp. Nie powiem, żeby ta muzyka była zła, ale ta z pierwszej części bardziej przemawiała do wyobraźni. Ze ścieżek audio zrezygnowano dlatego, że po pierwsze: trasy zajmują dużo więcej miejsca (co wychodzi im na dobrze), a po drugie mamy tu dużo więcej tego, co w pierwszej części podobało się chyba wszystkim - filmów i zdjęć. Według kilku moich kolegów (maniaków samochodów) to jest największa zaleta tej gry. Do trzyczęściowego opisu każdego samochodu dołączono kilka naprawdę wysokiej jakości wspaniałych zdjęć, a oprócz tego prawie wszystkie samochody można oglądnąć na filmie. Informacje o danym pojeździe podzielone są na działy historia

(bardzo dobry), ogólne, silnik, itp. Warto zobaczyć tę grę chociażby dla tych obrazków, filmów i tekstów.

Jeszcze kilka słów na temat wymagań. O ile pierwsza część miała wymagania spore, jak na swoje czasy, to druga ma również odpowiednio wysokie. Pentium 90, podane na pudełku, wystarczy do grania, lecz na pewno nie będzie to odlot. Szkoda, że w dobie akceleratorów 3D autorzy nie pokusili się o ich obsługę. Na pewno więcej ludzi mogłoby sobie w NFS«a II zagrać z całkiem przyzwoitą prędkością.

No ale nie ma na co czekać... Przeciwnicy już ruszyli, więc jeśli chcesz wygrać, wskakuj do wozu i ruszaj na trasę. I gaz do dechy...

YASIU

Producent:
Electronic Arts
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, PCI SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

7/10 **Cena: 145,00 zł**

WIRTUALNA ZABAWA

Wygraj

wiele wspaniałych gier na PC CD,
konsole Sony Playstation,
i nagrodę główną
komputer multimedialny

Odpowiedz prawidłowo na pytanie:
Kto jest głównym bohaterem przygodówki ACE Ventura:

1. Shikadance
2. Psi Detektyw
3. Phatteus Lardus

ZADZWOŃ 0.700 77 054 i WYGRAJ

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 3.70 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

Armia Ciemności nadchodzi

Grając poprzednio w Carmageddon, nie wiedziałem jeszcze, że finalna wersja gry ma do zaoferowania znacznie więcej "atrakcji". Jak się okazało, było to tylko preludium do najobficiej podlanej krwią miazgi, którą ujrzały moje oczy. Na początku muszę z bólem zaznaczyć, że giera nie jest przeznaczona dla młodocianego odbiorcy. Jeżeli nie masz jeszcze osiemnastu lat i dojrzałej psychiki pięćdziesięciolatka, lepiej oszczędź swoją mózgownicę, może się bowiem zdarzyć, że najbliższe noce spędzisz zamknięty od wewnątrz w łazience szczekając z przerażenia zębami (wariant optymistyczny). Teraz, kiedy moralnie czuje się już rozgrzeszony, mogę rzucić kilka krwawych kawałków którymi obficie uraczył mnie Carmageddon.

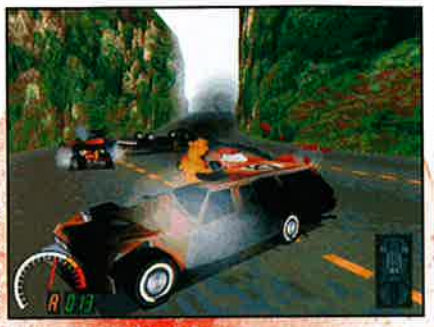
Odlotową zabawę zapowiada naprawdę dobre, świetnie zrealizowane intro. Będziecie mogli dokładnie przyjrzeć się specjalnemu wyposażeniu, które czeka na Bogu ducha winnych spacerowiczów... Kiedy uruchomicie już ten piekielny wyścig i wybierzecie sobie bohatera (zwariowanego Maxa lub psychopatyczną Anne), zajrzyjcie jeszcze do panelu opcji. "Klimatycznym" kursorem (obcięta, krwawiąca dłoń) kliknijcie na View Races. Dowiecie się, gdzie przyjdzie toczyć się kółkom waszej kolubryny, uzyskacie podstawowe info o strukturze trasy, zaludnieniu, itd. Możecie zajrzeć sobie także do Part Shop. Czekają tam na was pięciolitrowe V8 oraz tytanowe zęby, które udowodnią wszem i wobec, że pogodna śmierć to bajka dla dzieci. W każdym bądź razie już w dziesiątym układzie maszyna będzie wyglądała jak jeż nabita ostrym żelastwem, wzbogacona o potworną jednostkę napędową.

Oczywiście wozy możemy zmieniać, każda z maszynek do mięsa ma inne możliwości. Terenowy pojazd nie jest może najszybszy, ale ma zamiast maskownicy zamocowane urządzenie, które jest połączeniem elektrycznej piły i kosy... Wybór jest trudny, ale na początku nie musicie się tym kłopotać, i tak dostaniecie szybkie, sportowe auto. Może nie najlepiej opancerzone, ale na pewno skuteczne. Dla pacyfistów zła informacja, jeżeli nawet chcielibyśmy pozostawić spokojnie idące chodnikiem staruszki, ominąć biegające dzieci i dziewczęta, zmierzając z czystym sumieniem do checkpointa, to plan ten spali na panewce. Niezwykle ciężko bowiem, przejechać te kilka lapsów, bez dodatkowego bonusu (czas!). Oczywiście można pozbierać ukryte tu i ówdzie beczki z kilkunastosekundową "zawartością", ale i tak nie zmieścicie się w limicie. Pozostaje więc, pracowicie kosić dziatki, krówki i dziesiątki innych niewinnych istot. Autorzy nie zapomnieli o realizmie. Jeżeli przejdziesz już jakiegoś nieszczęśnika to, oprócz przeraźliwego

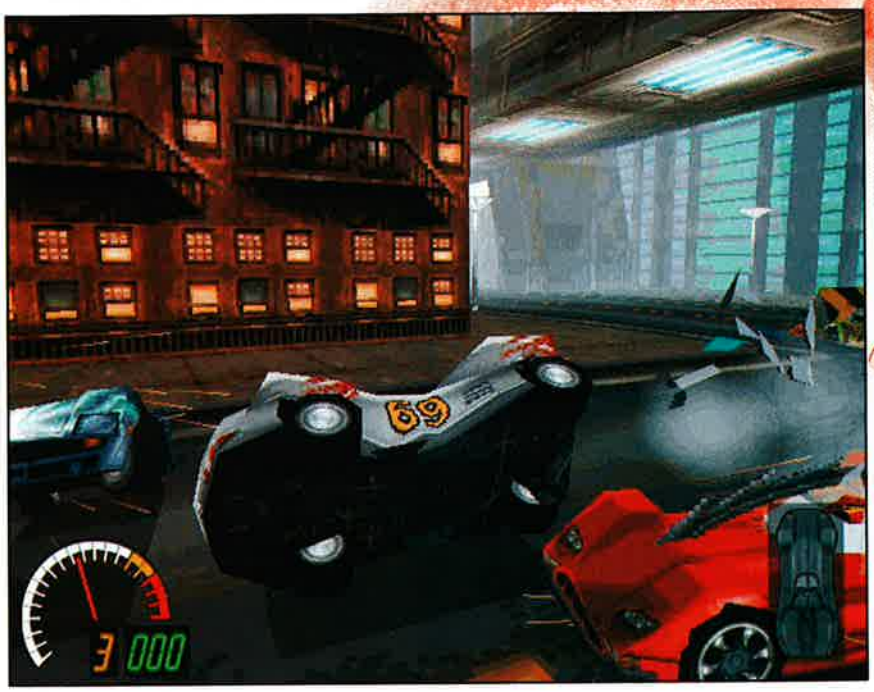
Liftera wyrazy obrzydzenia

O rany, uznajcie mnie za drętwego gościa, wapniaka, który nie czuje bluesa, itp. a ja i tak będę mówił swoje: to najbardziej niesmaczna gra ostatnich 5 lat. Wszystkie Quake i Mortal Kombaty, gdzie wyrywa się serca i łamie kręgosłupy, przy tej jednej grze przypominają poziomem agresji przygody Smurfów. Carmageddon to czysta obrzydliwa obrzydliwość. Jej autorów należałoby zamknąć w domu bez klamek, naturalnie po wcześniejszej lobotomii. Mówię więc STOP! - muszą być przecież jakieś granice ludzkiej odporności. Zobaczycie, że Carmageddon będzie koronnym przykładem, przytaczanym w rozmaitych reportażach w TV, na dowód, że gry komputerowe wypaczają psychikę i naklaniają do agresji. A co gorsza - w tym wypadku będzie to prawda...

RODZICE - TRZYMAJCIE SWE DZIECI Z DALA od CARMAGEDDON.



krzyku, dojdzie do twych uszu także niemiłe chrupnięcie. Porozrzucane, leżące tu i tam zwłoki wpadają często pod koła z obrzydliwym mlaśnięciem, krwawe ślady znaczą trasę wyścigu. Muszę dodać, że za wielokrotne trafienie dostajemy Combo Bonusy, czyli czym więcej trupów, tym więcej wolnego czasu i kasy do dyspozycji. Autorzy byli na tyle perwersyjni, że w zależności od finezji egzekucji dostaniemy inną ilość upragnionych kredytków i sekund. Jeżeli tradycyjnie przyjmiecie gościa na maskę, nie liczcie na kokosy, gdy jednak przyszpilicie kulawego jegomościa do ściany, lub zahaczycie babcię "bagażnikiem", to oprócz fajerwerków wnętrzności posypie się na Was moc "zaszczytów". Zabawa będzie toczyła się w niewielkich miasteczkach, dużych aglomeracjach, w zasypanych śniegiem, uśpionych wioskach. Wszędzie pozostawisz za sobą masy zmielonego mięsa i fruwające strzępki tkanki. Lokacje są ciekawe i urozmaicone, czerwony bolid pędzi wśród ośnieżonych szczytów, po wiszących nam wielometrowymi przepaściami "drewnianych", skrzypiących ostrzegawczo mostach. Skocznie, uskoki, urwiska. Na niektórych trasach więcej się lata, niż jeździ, oczywiście długi przelot kończy się zazwyczaj na ścianie, gdzie efektownie się rozbijemy (bonus!). Gdyby nie możliwość natychmiastowej reparacji wszelkich uszkodzeń, zabawa skończyłaby się po minucie (cena nie jest nawet specjalnie wygórowana).Bardzo dobrym pomysłem są secret place, w tego typu grach dość nietypowy pomysł (dobrze się rozglądajcie, może zobaczycie gdzieś jakąś skalną półeczkę). Zdziwiłem się także, gdy niechcący wpadłem do wypełnionego brudną wodą kanału. Na dnie leżały pordzewiałe wraki, jakieś puszki i nabite kolcami kule. Jak się okazało były to bardzo "rozrywające" niespodzianki, auto nadawało się jedynie do kasacji. Miałem swoją chwile radości, kiedy zobaczyłem jak Max wyje z przerażenia, może strachu? Nie da się ukryć, że auto prowadzi się świetnie i bardzo realistycznie, kraksy i zderzenia to po prostu perfekcja, której nie uświadczycie nigdzie indziej (zapomnijcie o Destruction Derby2). Sample są niezłe, naprawdę dobre, odruchy wymiotne gwarantowane. Premiera gry przewidziana jest już na październik, lepiej idźcie oswajać się do mięsnego... Kiedy przejechałem pierwszą trasę, ujrzałem tabelkę wyników, gdzie miedzy różnymi parametrami znalazła się taka notka: 87/517 kill: kto zgadnie co to oznacza?



CZARNY IWAN

Producent:
SCI
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (034) 652974
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM x2, SVGA, DOS
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32,

8/10 **Cena:** ✆

Jodłowanie tyłkiem...

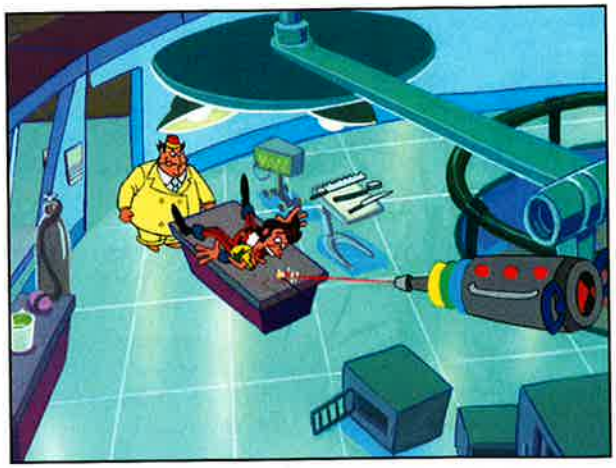
"Niebezpieczeństwo. Niezłe laski. Jodłowanie tyłkiem. Oto jeden dzień pracy". Takie hasła głoszą reklamy fenomenalnej gry, której polską wersję możemy poznać dzięki firmie CD Projekt. Jej tytuł jest znany nie tylko maniakom gier komputerowych, ale też i kinomanom - miłośnikom Jima Carreya. Mowa tu o przygodach szalonego, nieobliczalnego detektywa Ace`a Ventury.

Gra ta jest swego rodzaju przełomem na polskim rynku oprogramowania. Już od dawna informacje w prasie oznajmiały, że ma się ona pokazać, i że ma być świetna. Niestety jej los w Polsce byłby przesądzony (dlaczego za chwilę) gdyby nie to, że jeden z szefów CD-Projektu jest fanem Ace'a. Stwierdził on, że tak wspaniała gra przygodowa nie może pozostać nieznana dla przeciętnego polskiego gracza. Niestety wersja angielska byłaby trudna do przetrawienia dla statystycznego klikacza myszką. Ogromna ilość żartów językowych i brak napisów do dialogów sprawiłyby, że (cytuję) chyba tylko dzieci ambasadorów mogłyby w nią grać bez problemów. W głowach szefostwa CD-Projektu zrodził się iście szatański plan - aby zrobić z Ace'a w pełni polską grę. Nie tylko z polską instrukcją i pudełkiem, ale i z wszystkimi dialogami po polsku. Tak też się stało.

Właściwie to nie wiem od czego zacząć. Czy od tego, o czym jest gra, czy może od rzeczy stosunkowo ważnych - czyli jak wyglądał proces przystosowywania jej do polskich warunków. Zacznę chyba od tego drugiego.

Zrobienie polskiego dubbingu do gry wymaga tyle samo roboty, co do filmu (a może nawet więcej). Czasem wystarczy tylko podłożyć głosy i już. Ale żeby wszystko trzymało się kupy, a klient był zadowolony, trzeba to zrobić lepiej. Tak było w wypadku Ace'a. Ekipa lokalizująca (czyli zmieniająca Ace'a na polski) spędziła ponad czterdzieści godzin nagraniowych w studio. Niektóre sceny w dążeniu do perfekcji powtarzano kilkadziesiąt razy. A to jeszcze nie koniec - przydałoby się jeszcze dopasować animacje do polskich dialogów. To już robota dla programistów i grafików, którzy swoje zadanie potraktowali równie profesjonalnie, co ekipa od dialogów. Efekt jest doskonały - wszystkie animacje podczas gry są idealnie dopasowane do polskich tekstów. Nawet ruchy ust są takie jak przy polskiej wymowie. Tak więc wielkie brawa należą się lektorom, programistom i grafikom. Dodatkowo pani Katarzynie Kosim, która tłumaczyła

poniekąd skomplikowane dialogi. Jakość tłumaczenia jest doskonała. Zrezygnowano tu z dosłownego przekładu, który bardzo często niszczy sens dialogu. W zamian mamy przygotowane specjalnie dla polskiego gracza setki żartów i gagów, których w wersji angielskiej mógłby on nie zrozumieć. Warto też wspomnieć, że polska wersja Ace'a powstała niedługo po niemieckiej, jest wolna od kilku błędów, których sąsiedzi zza zachodniej granicy się nie ustrzegli. Kolejne brawa dla ekipy lokalizującej. Ogólnie rzecz biorąc, nie można się do niczego przyczepić - i dobrze - tak trzymać.



Natomiast jeśli chodzi o samą grę. Cóż - w to po prostu trzeba zagrać i zobaczyć. A jest na co patrzeć. Cała grafika w grze jest rysowana, a nie renderowana, co nadaje jej wygląd kreskówki. Postać Ace'a i wszystkie inne występujące w grze są narysowane nie dość, że ładnie to jeszcze z humorem. Świetnie pokazano, w jaki sposób Ace zwykle stoi - normalny człowiek by się połamał. Ale Ace nie jest normalny, co można stwierdzić słuchając dialogów lub monologów. Wspaniały pokaz Ace'owego humoru mamy na początku gry, gdy możemy pobuszować po jego mieszkaniu - proponuję kliknąć parę razy na telewizor czy telefon. Ale wróćmy do sensu gry. Zaczynając rozgrywkę Ace jest w kiepskiej sytuacji - nie zapłacone mieszkanie i żadnej gotówki w promieniu kilku dni. Na całe szczęście odzywa się stary kumpel, który znajduje jakąś robotę (eskimosom zginęły psy pociągowe).

Niestety trzeba jechać na Alaskę, ale nie ma już żadnego statku. Ace'a to nie martwi - zostaje zrzucony na pokład statku płynącego na miejsce. No może do słowa zrzucony trzeba jeszcze dodać "chybiony" - Ace wpada do wody i jedynym statkiem jaki widzi jest łódź

podwodna, do złudzenia przypominająca Nautiliusa. Niewiele myśląc Ace płynie do niej a tam...

O tym, co dzieje się dalej, musisz przekonać się sam, drogi graczu. Ja tylko mogę Cię zapewnić, że nie będziesz się

nudził w tym szalonym świecie nawet pomimo tego, że fabuła gry jest bardzo liniowa. Kilka sekwencji zręcznościowych poprawia jeszcze klimat gry, bo gracz może w końcu coś więcej niż tylko klikać myszką. Na koniec jeszcze mała podpowiedź. Jeśli nie wiesz co zrobić, zrób to, co najmniej prawdopodobne.

YASIU

Producent:
7th Level
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022)
Minimalna konfiguracja:
486/66MHz, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z MS Windows

8/10

Cena: ✆

Świnka - co to jest? Otóż jest to niezbyt konwencjonalna nazwa dla działu "Retro", w którym prezentowane będą programy, które mają już swoje lata, ale nadal są warte uwagi. Większość miłośników gier wychodzi zwykle od założenia, że im gra nowsza, tym lepsza. Na pewno ma to sens jeśli idzie o grafikę (i wymagania sprzętowe), ale nie jest to regułą. Na pewno każdy z was zetknął się z jakąś grą, która mimo upływu czasu nadal ma sporą moc przyciągania. Ot - Civilization, Doom, Steel Panther I, seria Mortal Kombatów, Król Lew, Warlords, Alladin, itp. Dlatego chcemy wam przypominać o istnieniu naprawdę dobrych produkcji, o których pewnie nawet ci najnowsi posiadacze komputerów nie mają nawet pojęcia, iż takowe istnieją. Gry te często nawet niezbyt odstają grafiką od "hot-new" przebojów, a ich grywalność nierzadko jest nawet wyższa, ponieważ autorzy zakładali, iż niedostatki techniczne należy zrekompensować atrakcyjnością rozgrywki. Co więcej, te gry będą bez problemu działać nawet u ludzi, którzy dysponują bardzo przestarzałymi (jak na wymagania z połowy 1997 r) konfiguracjami.

A dlaczego "świnka"? (Wiem, męczy was to pytanie). Otóż dlatego, że wystarczy tylko przez stosunkowo niedługi czas oszczędzać, wrzucając bilon do skarbonki (świnki!!!), by bez problemu potem móc nabyć pełną wersję takiej gry. Ich ceny bowiem są odczuwalnie niższe niż aktualnych hitów. Wiemy, że ta rubryka nie zainteresuje każdego czytelnika CDA - ale radzimy Wam ją pilnie czytać; czasem będziecie naprawdę zdumieni jak znakomite gry możecie nabyć za parę złotych...

Redakcja CDA

UNIA I KONFEDERACJA
CIVIL WARS

Dawno, dawno temu, gdy komputery nie były zbyt potężne, gry strategiczne posiadały zupełnie inne oblicze. Maksymalnie uproszczona grafika, oddziały przedstawiane za pomocą czegoś w rodzaju żetonów, symboliczny dźwięk. Taki blahy North & South był wówczas rewelacją - nie dość, że dowodziliśmy oddziałami w skali całej Ameryki, to dodatkowo mogliśmy sami prowadzić bitwę (w czasie rzeczywistym).

Potem nadeszła nowa era, era lepszej grafiki, rozbudowanych i skomplikowanych gier. Odtąd oprawa wizualna zaczęła stać na naprawdę wysokim (choć nie zawsze) poziomie. Równie dobry jest dźwięk, a stopień "zakręcenia" - wysoki. Dlaczego o tym wszystkim mówię? Ano dlatego, że w takich "tłustych" czasach ktoś (Gremlin) wypuścił grę pod tytułem Civil War, która po prostu nawiązuje do "starożytnych", pionierskich czasów.

Miłośnikom strategii tytuł ten zapewne obił się o uszy, ale na wszelki wypadek... Jest to gra strategiczna, której akcja dzieje się w latach 1861-64 w Ameryce Północnej, czyli podczas wojny secesyjnej. Grając w Civil War, możemy rozegrać zarówno każdą ważniejszą bitwę, jak i całą kampanię. Oczywiście komputer pozostawia nam do wyboru stronę konfliktu. Podczas samej rozgrywki gracz może: po pierwsze - rekrutować armie, budować floty i fortyfikacje; po drugie - dowodzić oddziałami (najważniejsi generałowie oczywiście są na swoim miejscu, ale możemy ich wyrzucić z roboty; co do oddziałów, to ich skład ustalamy dowolnie z puli piechoty, kawalerii i artylerii); po trzecie - przy spotkaniu dwóch oddziałów zmienić skalę i dowodzić wojskiem podczas bitwy - bardzo przypomina to ubogiego RTS'a, dlatego nie będę o tym pisał.

W dzisiejszych czasach Civil War nie jest rewelacją (raczej uboga grafika), ale nadal potrafi przyciągnąć graczy, dla których ważniejsza od "bajerów" jest sama idea strategii. Jeżeli ktoś lubi całkiem skomplikowane rozgrywki strategiczne w turach, to zapewne z miłą chęcią zagra sobie w tę grę. A najlepiej zrobić to, mając podłączony drugi komputer i żywego partnera.

YASIU

Producent:
Empire Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
386/33, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, PRO, Adlib

CDA 5/10 **Cena: ✆**

MINI MECHWARRIOR
Terra Nova - Strike Force Centauri

Terra Nova to gra opowieść o takich nietypowych żołnierzach. Nietypowych dlatego, że działają nietypowo: zamiast konwencjonalnie złapać za karabin, oni włażą w wielkie pancerze i prują z laserów. Przypomina to nieco Mechwarriora w dużo mniejszej skali.

W zasadzie nowość to już nie jest, ale została niedawno powtórnie wydana w serii White Label, którą promuje na Zachodzie (czemu nie u nas?) Virgin. Wszystkim tym, którzy jeszcze w nią nie grali, szczerze ją polecam. Bohater, którego poczynaniami kierujemy w grze, jest "kotem" w nowej jednostce do zwalczania galaktycznego

terroryzmu. Zanim zlecą nam jakieś poważniejsze zadania, dowództwo musi się dowiedzieć, czy posiedliśmy w wystarczającym stopniu umiejętność sterowania PBA (Personal Battle Armor). Po dwóch szybkich misjach zaczynamy prawdziwą zabawę na śmierć i życie. W Terra Nova zastosowano bardzo dobry engine, który pomimo niskiej rozdzielczości sprawia, że świat widziany z wizjerów zbroi jest bardzo realistyczny. Jeśli już mowa o grafice, to trzeba wspomnieć o całkiem przyzwoitych filmach między misjami, a także o statycznych screenach dobrej jakości. Sporą zaletą TN jest także prostota obsługi - sterowanie pancerzem odbywa się w banalny sposób: za pomocą klawiszy kursora biegamy, a myszką celujemy i strzelamy. To by było wszystko, co warto powiedzieć o Terra Nova. W sumie jest to gra nie najnowsza, ale nadal warta uwagi.

YASIU

Producent:
LGT/Virgin
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, PRO, AWE 32, Adlib

6/10 **Cena:** ✆

SZKOŁA ASÓW...

TopGun - Fire at will

Top Gun to tytuł dość znany - zarówno maniacy kina, jak i lotnictwa musieli o nim słyszeć. Ci pierwsi z powodu filmu, a ci drudzy dlatego, że najlepsi piloci amerykańskiej marynarki wojennej wywodzą się ze szkoły o tej właśnie nazwie.

Jakiś czas temu pojawiła się gra pod tym tytułem. Gracz w niej wcielał się w postać młodego pilota, dopiero co skierowanego do tej elitarnej uczelni. Najpierw uczył się podstaw latania

samolotem F-14, potem był testowany w najcięższych warunkach. Jeśli uzyskał odpowiednią ilość punktów, znaczyło to, że jest godny być absolwentem Top Gun i dalej latać już jako elita. Pomiędzy poszczególnymi misjami gracz mógł oglądać filmy mające wciągnąć go bardziej

w grę. Sprawiały, że mogliśmy bardziej wczuć się w postać, atmosferę tej szkoły. Do tego bardzo dobra muzyka i całkiem niezła grafika podczas gry. To wszystko sprawia, że wydany niedawno po raz kolejny (w serii Powerplus) Top Gun jest nadal stosunkowo atrakcyjnym tytułem.

YASIU

Producent:
Microprose
Dystrybutor:
Microprose
tel. (0044) 1454894192
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, pro audio spectrum

6/10 **Cena:** ✆

- Ostatnio Nitch/NoooN zapowiada kooperację NoooN/Complex/Orange/CNCD, ich demo ma wyjść na Assembly (kod: Barti+Karl+Nitch, muzyka: Jugi+Yolk, grafika: Destop+Haplo+Zeb). Szefem projektu jest ponoć fiński grafik Destop.
- Grupy Dubius, Hysteria i Dee połączyły się i obecnie działają pod nazwą Trauma.
- Znany francuski grafik, Haplo, jest teraz w Pulse.
- Louie/TBL został nowym członkiem CNCD, oraz opuścił scenę (jak widać, te dwie rzeczy jednak się nie wykluczają). Scenę opuścił też Rodney/TBL, a Nix/TBL pojechał do Anglii pracować dla Domark.

Scene News !!!

- The Black Lotus (TBL), obecnie najlepsza grupa na Amidze, zapowiedziała, że od tej pory koncentruje się wyłącznie na PC.
- Melon Dezign zrobiło demo na... video! Ma ono podsumować działalność tej grupy na Amidze, w związku z czym można się spodziewać aktywności na PC.
- Lazur opuścił grupę Anadune i przedszedł do legendarnego Scoopex (na Amidze, na PC dalej jest w Pulse)
- Destop/CNCD zapowiada powstanie nowej supergrupy z jego udziałem.
- VIP/ByteLanD zmienił xywę na Behemot

OZIR/Hypnotize - my nie zapomnimy!

- Oficjalne support site Budynia: budyn@usa.net On-line voting system Budynia: http://www.polbox.com/s/shadow
- W planach jest nowy polski chartsmag JUICE grupy Electrocute.
- Splash #5, wbrew pozorom, kiedyś(!) się ukaże. Jego main editor - Taskmaster zapowiada, że począwszy od issue #6 do designu maga wprowadzi wiele innowacji!
- Panele do #2 issue SHINE'a będą rysowane przez scenową sławę - Made'a, natomiast do #3 przez jednego z najlepszych polskich grafików - Grassa/Hypnotize ^ Freezers
- Już powinien być gotowy numer #1 chartsmaga FATUM grupy Elysium i music disk Mr God'a/Els - "Illusion"
- Na belgijskim party WIRED'97 (18 ^ 19 ^ 20 lipca) prawdopodobnie będzie polski akcent w postaci grup Exmortis i Procreation
- Slideshow Lazura "5977" ukaże się równocześnie na PC i Amidze.
- INTEL OUTSIDE 4 (12/13 lipca): party odbędzie się we Włocławku, przy ulicy Chopina 10/12, w hali włocławskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji. Organizatorzy: Cybermaniax, Taquart, Union. Impreza będzie wieloplatformowa: PC/Amiga/Atari/C64/Spectrum/MAC(?) Wejściówka - 25zł. Możliwość nabycia SCENE'96 DUAL CD za jedyne 60pln! (Szukać Corteza) Więcej informacji na stronach: http://www.union.medianet.pl http://www.sp00lka.lublin.pl/IO4 lub Emailem: voyager@mi.com.pl (koniecznie z subjectem IO4!)

Newsy zebrali Unreal/Pulse & Cortez (cortez!@usa.net)

Byteland

Nasza grupa powstała latem 1994 roku w Żarach. Na początku należały do niej tylko trzy osoby - Fugaz, będący głównym organizerem oraz Spot i Gothrek. Brak grafika i swappera skutecznie uniemożliwiał dalszą ewolucję, jednak pomimo wszystkich przeciwności losu postanowiliśmy wydać pierwszy numer magazynu Wrotki. Należy przy tym zauważyć, że był to drugi, po Bad Newsie, magazyn polskiej sceny komputerowej na PC, a scena pecetowa była w owym czasie w powijakach. Jak na tamte czasy pierwszy numer Wrotek był wspaniałym magiem - pracował w trybie 13h i obsługiwał większość kart dźwiękowych. Specjalnie podkreślam tu rolę pierwszych numerów Wrotek, ponieważ wielu dzisiejszych scenowców po prostu jej nie docenia. Niestety nasz pierwszy numer był źle „spreadowany", głównie dlatego, że nie istniała jeszcze wtedy tak rozwinięta sieć swapperów jak dzisiaj.

Po wydaniu pierwszych Wrotek, dołączył do nas drugi koder - Akardo i wkrótce wydaliśmy następny issue. Latem 1995 roku w ekipie pojawiłem się ja i nie chwaląc się, od tego momentu można było mówić, że ByteLanD jest prawdziwą grupą. Przyznacie sami, że grupa bez swappera nie ma zbyt wielkich szans na powodzenie. Od tego czasu Wrotki stały się bardziej znane i mogła się z nimi zapoznać większość scenowców. Opinie były bardzo różne, powiedziałbym, że wręcz skrajnie przeciwstawne. Nie zapominajmy jednak, że te osoby mogły zobaczyć Wrotki #1 i #2 dopiero kilka miesięcy po ich wydaniu, kiedy to scena była już o wiele bardziej rozwinięta.
Po okresie długiego zastoju, Gothrek zorganizował spotkanie z amigowskim grafikiem, Borówą, który wstąpił do BLD. To, że wreszcie zdobyliśmy grafika, można było zauważyć w trzecim numerze Wrotek. Oprawa graficzna stała bowiem na o wiele wyższym poziomie. Wkrótce zdecydowaliśmy się na wydanie kolekcji muzycznej X-Sonica (ex.Spot). Nie był to jednak produkt do końca dopracowany - przede wszystkim ze względu na kod, który był tworzony w jeden dzień.
W grudniu 1995 roku wydaliśmy Wrotki#4, które moim skromnym zdaniem były najlepszym numerem w całej historii magazynu. Pół roku później wypuściliśmy piąty numer Wrotek.
W tak zwanym międzyczasie X-Sonic zdecydował się na zmianę xywki i stał się Q-Sound'em, ponadto przyłączył się do nas Cobretti i trzech grafików z grupy TDa. Jest to o tyle ciekawe, że graficy ci pochodzą z... Południowej Afryki i Francji. ByteLanD stał się w ten sposób grupą wielonarodowościową.
Jeśli chodzi o nasze dotychczasowe osiągnięcia, to nie było ich zbyt wiele. Na party Delirium'96 Fugaz zajął drugie miejsce w multi-channel compo, a na Gravity nasze intro wywalczyło trzecie miejsce. Wiele innych dobrych produkcji nie było wystawianych na party lub nie zostało docenionych.
W tej chwili pracujemy nad szóstym numerem Wrotek i już dziś mogę obiecać, że grafika będzie przewyższać tę z poprzednich numerów co najmniej dwukrotnie, a i tekstów również nie powinno zabraknąć. W planach mamy także wydanie kolejnej kolekcji Q-Sounda, slide-show oraz duże demo z efektami 3D.
To, co zadecydowało o tym, że postanowiłem wstąpić do ByteLanDu to atmosfera, jaka tu panuje. Jest ona niepowtarzalna, jak zresztą cała scena. Co pewien czas spotykamy się w celach czysto towarzyskich. Rozmawiamy o wszystkim - nie tylko o scenie. Przede wszystkim jednak snujemy plany na przyszłość i oglądamy najświeższe produkcje scenowe. Dla mnie osobiście, to właśnie te spotkanie stanowią podstawę więzi grupowych.
Obecnie do ByteLanDu należy dziesięć osób: Akardo.....coder, Akira.....graphician, Behemot....swapper Borówa.....graphician, Cobretti...net-swapper, DGM.....graphician, Don.....graphician, Fugaz.....organizer, coder, musician, Gothrek....2nd organizer, Q-Sound....musician.
Kończąc, chciałbym wszystkich zaprosić do współredagowania Wrotek. Możecie pisać artykuły o wszystkim. Poczynając od sceny komputerowej, a kończąc na opowiadaniach. Wszystkich Internautów natomiast serdecznie zapraszam do odwiedzenia strony Cobrettiego (http://venus.wis.pk.edu.pl/cobretti/) Pisząc o ByteLanDzie nie mogę również pominąć prywatnych osiągnięć Cobrettiego, który został Internetowym Człowiekiem Roku.
Chętnych do współpracy lub jakiegokolwiek kontaktu proszę o przysyłanie listów na adres: Wojciech Pieprzyca, ul.Fredry 51, Bielsko-Biała 43-346. e-mail: behemot2@free.polbox.pl.

Behemot/ByteLanD

PS. Nasze dotychczasowe produkcje możecie znaleźć na kompakcie dołączonym do tego numeru CD-Action.

Trochę o imprezach

Ostatnimi czasy odbyło się w Europie sporo parties..... i o tym właśnie będzie mowa w niniejszym artykule. Między innymi było wielkie The Gathering, Mekka, Scenest. A w Polsce: Próba Generalna III.

Może na początek opowiem trochę o The Gathering, nie byłem tam osobiście, czego bardzo żałuję, ale kumple byli, wszystko widzieli i opowiedzieli... No więc, nasi norwescy koledzy, bo właśnie w Norwegii odbyło się to party, po raz kolejny zorganizowali dużą imprezę. Party odbyło się w dniach 26-31 marca. Pamiętacie może, podczas olimpiady w Lillehamer była taka hala sportowa, w kształcie łodzi wikingów, tak tak, to właśnie było party place TG. Party odwiedziło około 2500-3000 osób (trochę więcej niż u nas). A wiecie ile to party trwało? Nie 2 dni, jak u nas, w Polsce, a pełne 5 dni non-stop. No cóż, my możemy sobie tylko pomarzyć o czymś takim, ale kto wie, może kiedyś. Poziom prac, przynajmniej tych, które widziałem, jest dobry, zaj***sty wręcz, swoje dema wystawiały znane grupy, takie jak legendarny The Black Lotus, Orange/CNCD...

Mekka, odbyła się mniej więcej w tym samym czasie, co The Gathering, tylko że w Niemczech, ale o nim mogliście sobie poczytać w (bodaj) poprzednim CDA, więc nie będę się rozpisywał.

Podobnie jest ze Scenest, jest to największe party na Węgrzech... ale powinniście mieć w którymś CDA dokładny party-raport, więc i tu nie ma sensu dublować informacji.

Co do Próby Generalnej III, to muszę nieco stonować dość pozytywną recenzję w CDA. Z pewnością nie było to udane party, brak organizacji, sprzęt nagłaśniający wręcz żenujący, big-screen średniej klasy, a do tego wszystkiego pełno jakichś dzieci i lamerów grających non-stop w Quake'a - wybaczcie mi, ale jak jadę przez pół Polski na party komputerowe, to ma to być party komputerowe, a nie jakaś tam [censored - redakcja, pada tu nazwa pewnej polskiej imprezy...].

A co nas czeka w przyszłości...

Z polskich parties jest już zapowiedź Gravity'97, które odbędzie się w Opolu, w tym samym miejscu co rok temu - termin to ostatni weekend wakacji, czyli 30-31 sierpnia. Wszystko ma być zrobione z większym rozmachem i bez tej komercji, która otaczała imprezę w ubiegłym roku - organizatorzy bardzo słusznie napisali, że na takim party zatraca się cała "idea", duch party... święta racja. Niedługo pojawi się oficjalne invitation.

Z zagranicznych parties będzie Wired'97 w Belgii, na którym pojawią się na pewno niektóre polskie grupy.

Może jeszcze powiem trochę o tym, co na party być powinno, a czego nie.. Otóż nie powinno być tego, co się ostatnio spotykało na przykład na polskich Intel III czy Gravity, czyli opłaty za stoliki - na tym pierwszym było to 50 zł. Uważam, że jest to totalnym bezsensem, bo wtedy mało ludzi, grup przywozi swoje maszyny - jak potem wygląda party, na którym stoi może z 10 komputerów? Na szczęście Anadune, organizatorzy Gravity, zapowiedzieli już, że w tym roku nie będzie żadnym tego typu opłat - i chwała im za to!

Na zachodnich parties grupy po prostu składają swoje dema, czasami prawie od zera, oprócz tego coś się tam dzieje - koncerty i takie tam rzeczy, a weźmy np. GPIII - nic; organizatorzy nie pokusili się nawet o zorganizowanie crazy-compotów, przez cały dzień nuda, co prawda próbowali oni po compotach zorganizować techno party, ale była to parodia. Puszczanie z kompaktów muzyki, bez żadnego sprzętu dyskotekowego typu: stroboskopy, dymek, światła dyskotekowe, nie ma większego sensu. W tym miejscu należy się pochwała dla Gravity'96, na którym było na prawdę zaj...te rave-party!

Dostęp do Internetu: no cóż, w tym przypadku wszystko rozwala się o jakość i przyjazność polskiej telekomunikacji, więc niestety dobrze jest, jeżeli na naszych parties jest chociaż jeden komputer podłączony do sieci światowej. Oczywiście na Zachodzie sytuacja jest zupełnie inna, więc nie ma co tutaj porównywać...

Pozostaje więc nam jedynie jeździć na zagraniczne party, ale nie każda kieszeń to wytrzyma, bo wyprawa taka kosztuje z 500 zł - nie jest to mało. Albo trzeba robić czadowe party w Polsce, takie żeby to cudoziemcy przyjeżdżali do nas i zazdrościli nam minimum 3-dniowych imprez, na których pojawia się 1000 osób... Mam nadzieję, że doczekamy takich czasów.

REM/PROCREATION

Pamiętnik scenowca

Po prawej w głębi: Rysunek autorstwa GRASS/Hypnotize ^FRS^MONAR

PONIEDZIAŁEK

Ach, mam już dosyć tego nudnego grania. Postanowiłem wstąpić na SCENĘ. Postanowiłem tak dziś rano, gdy po raz 99 nie mogłem przejść piętnastego levelu w Duke Nukem 3D. Poleciałem do kumpla, który miał DEMA, moduły i takie te no... jak to on mówił? - disk-magi. Z nich wezmę sobie adresy ludzi. Na razie muszę sobie wymyślić ksywkę. Słyszałem, że wszyscy cool-guys mają ksywki, więc i chyba ja coś dla siebie znajdę. Nie wiem jeszcze kim zostać. Może swapperem? Albo muzykiem? Albo nie - używam trochę 3D Studio... więc chyba zostanę na początek grafikiem.

WTOREK

Byłem dziś po te magi i dema. Ksywę też mam - KAPITAN KLOSS! W magach pisali, że można wziąć ksywę od ulubionego bohatera książki lub filmu - to wziąłem ze "Stawki większej niż życie". Aby nie być INDEPENDENT (bo to podobno wstyd), założyłem już własną grupę: PC MÓZGI. Przyjmę do niej młodszego brata, który zostanie MORAL SUPPORTEM (tylko co to znaczy?) oraz ZDZICHA - kumpla z klasy, który będzie muzykiem, bo trochę w przedszkolu grał na cymbałkach. Przeczytałem już jednego całego MAGA i choć niewiele z niego zrozumiałem, postanowiłem, że będę też swappował. Listy napiszę w nocy, muszę najpierw kupić paczkę czystych dysków...

Wieczorem wpadł Zdzichu i oglądaliśmy to demo, które zdobyłem od kumpla. Potem ja się zastanawiałem nad czadowymi grafami, które on przyniósł. Chyba jednak zostanę tylko swapperem. Kupiłem paczkę dysków i będę wysyłał pierwsze listy. Nie chciało mi się czytać zasad swapperskich w magach, bo wszyscy piszą, że to nudne i oklepane artykuły, i żeby swappować tak, jak się chce. OK. Na początek napisałem notkę na 1 kb i nagrałem wszystkim to demo, no jak mu tam: GBU/S!P. Nie jest chyba stare? Oprócz dema dorzuciłem też parę wysępionych renderingów i gifów z Claudią Schiffer. Listy wysłałem do: Lizardkinga, Lazura, Scorpika, Unreala, Darkenssa, Clawza, Akiry i tego, no, jak mu tam - takie coś jakby z Egiptu - o, mam - do RA! Na początek tyle kontaktów mi wystarczy.

ŚRODA

Oj, chyba coś zrobiłem niedobrze. Kumpel strasznie głośno się śmiał, jak mu powiedziałem z kim będę swappował. Kupiłem dziś drugą paczkę dysków i znów będę słał STUFF [to nowe słowo, dziś je poznałem]. Przeczytałem też w magu, że jeśli z kimś swappuję, to mam KONTAKT. Śmieszne - do tej pory kontakty miałem tylko w ścianach pokoju... Ale dziwna ta scena.

Dostałem dziś po południu, od tego gościa, o którym mówiłem wcześniej, inne demo. Nazywa się bardzo ładnie - STARS. No, teraz będę je słał wszystkim zamiast GBU - pewnie też im się bardziej spodoba. Po obiedzie zrobiłem pierwszą GRAFĘ - cały dzień męczyłem się nad tym renderem! Przedstawia wspaniały obiekt - kulkę. Zaczynam myśleć nad własnym SLIDESHOWEM...

O cholera! Niechcący przeczytałem jednak ten obśmiewany artykuł o zasadach swappu i tam "pisało", że nie wysyła się FRESH STUFFu [to następne pojęcie warte poznania!]. Czyli stuff nie powinien być młodszy niż miesiąc- dwa, i do tego żadnych gifów z panienkami. Na dodatek autor wyśmiewał się z tzw. FRESH-MANÓW [to chyba jestem ja?] piszących do ELITY [a to takie scenowe gwiazdy - to też już wiem!]. Obiecałem sobie jedno: BĘDĘ CZYTAŁ UWAŻNIE MAGAZYNY DYSKOWE. W którymś arcie ktoś napisał FRIENDSHIP RULEZ. Ciekawe co to znaczy. Zapytam się kogoś w liście.... RA pewnie będzie wiedział.

Te 10 dysków, które dziś kupiłem, wyślę jednak do ludzi, którzy przy advertach piszą: 100% ANSWER, a nie do np. LAZURA.

CZWARTEK

Dalej czytałem magi. Uuua, natrafiłem na wywiad z jakimś sławnym grafikiem i okazało się, że oni używają De Luxe Painta IIe. Ciekawe co to takiego... Pewnie jakaś 50-megabajtowa "aplikancja pod windofs" albo co. Ale popytam się kumpli w klasie, może wiedzą...

Na przerwie między matematyką a biologią poznałem Mnietka. Okazało się, że gość uczy się na informie Visual Basica! No! Mamy już KODERA! Mnietek obiecał, że pomyśli nad EFEKTAMI. Ale nam dobrze idzie - ledwo zaczęliśmy montować PC MÓZGI, a już prawie mamy DEMO. Poszedłem spać śniąc o wygranych PARTY. Obiecałem sobie, że kiedyś będę scenową gwiazdą, a ci co się ze mnie śmiali, poproszą mnie o odpisanie na list, leżąc na ziemi płasko jak naleśniki!

PIĄTEK

Hurrra!!! Przyszła dziś PIERWSZA ODPOWIEDZ. Nie, nie żadna odpowiedź na pierwszą partię letterów [Lizardking, Ra, Lazur]. Odpisał mi jeden extra gość, co jego advert znalazłem w normalnych swapp-advertach. Wysłałem wtedy 10 sendów do gości z "100% Answer" i już mam jedną odpowiedź!!! Ludzie: jestem swapperem!!! Otworzyłem kopertę drżącymi dłońmi. Wysypała się popisana markerami dyskietka [inna niż wysłałem!], trochę dziwnych śmieci i taka kartka z napisami BEST GROUP, BEST DEMO, BEST ARTICLER - to chyba paper-votesheet! O jejku. Odpaliłem moje Pentium 300 i wrzuciłem dyskietkę do stacji. Zaraz potem przeczytałem list. Dowiedziałem się, że choć jestem LAMEREM i że choć mogę spadać ze sceny albo iść się utopić, a GBU to słało się ludziom 4 lata wcześniej, to jednak możemy poswappować. Cieszyłem się cały dzień. Rodzice, gdy zobaczyli ten krzywy uśmiech na mej twarzy, zapytali się, czy coś mnie się nie stało. Ależ tak - krzyknąłem. Mam pierwszy KONTAKT. Dostałem po głowie od ojca - podobno jedząc suchy chleb nie należy głośno krzyczeć. Szczególnie siedząc na wprost ojca.

Wieczorem siadłem i zacząłem pisać LIST. Jako, że zostałem zbluzgany za tę

Kiedy wejść na...

1kb notkę, obiecałem sobie że napiszę extra list. Mój pierwszy kontakt ma ksywkę LUCKY. Przysłał mi swoją LISTĘ STUFFU. Miał na niej tyle rzeczy, że szok. On musi być bardzo elitarny - ma podobno kumpla, który zna gościa, który to podobno rozmawiał z jakimś mag-editorem. Napisał mi też, że za drugim razem przysyła się COŚ INNEGO niż poprzednio. Coś takiego! Na razie napisałem LIST - starałem się pisać długo i ciekawie, bo ktoś napisał w magu, że to jest wtedy FRIENDSHIP [już wiem co to znaczy - spytałem pani od angielskiego]. Pisałem więc o tym, że dziś pani od matematyki podłożyliśmy szczura do szuflady, a Rychu się całuje z Mirką, o czym trąbi cała nasza wioska. Potem jeszcze napisałem, że piszemy demo i zapytałem się LUCKY'ego czy STARS też jest w Visual Basicu. List wyszedł tylko na 7 kilo, więc jeszcze dopisałem, że moja siostra miała dziś zły dzień i rzuciła talerzem o ścianę, a mnie strzeliła po mordzie za głupi uśmiech. Wiem też, co zrobię, aby mieć demo do wysłania Luckowi! Pojadę jutro na giełdę i nagram sobie STUFF-u od handlarzy.

SOBOTA

Wstałem rano i pojechałem na giełdę. Gdy jeden ze sprzedających gości zapytał się, czego chcę, szepnąłem nieśmiało: dema! - Dema? Jakie dema? Sprzedaję tylko legalne pirackie kopie gier - zapewnił handlarz. Uśmiałem się z tego lamera [to słowo podoba mi się najbardziej]. Wytłumaczyłem mu, o co chodzi i dostałem na dyski parę dem. Z tej uciechy wziąłem też trzydziestodyskowego Screamera i czterdziestodyskowego Need For Speed.

NIEDZIELA

Rany julek! Jestem już prawie tydzień na SCENIE. Zrobiłem podsumowanie tego, czego się nauczyłem. Wiem już, że pisanie do znanych sceniarzy zaraz na początku kariery jest bez sensu. Wiem czego się nie wysyła i co to jest STUFF. Wiem, że dobrze by było, gdybym miał hot stuff. No i mamy kodera, który pisze nasze pierwsze demo. Ale o tym opowiem Wam już następnym razem. Cześć...to jest: C'ya!

Wasz Adrian

P.S. Opowieść scenowca pracowicie spisywał dla Was:

Adam "Akira" Antoniuk

Następny odcinek już wkrótce (miejmy nadzieję).

KIEDY WEJŚĆ NA SCENĘ?

Nie, nie chodzi mi tu o porę roku, najdogodniejszą do wejścia na scenę (zima ROOLZ :) !), ale wiek, w którym można próbować swych sił "w te klocki". Być może problem jest dość błahy, ale (sądząc z listów) zapewne kilku czytelników CDA może mieć podobne wątpliwości...

Pamiętam, gdy za czasów Amigi, a nawet chyba "późnej komody", uzmysłowiłem sobie, że jest coś takiego jak scena i od razu zapragnąłem na niej być. Lecz zwątpiłem: co 12-sto, czy 13-letni wówczas 'młodzieniec' :) będzie robił wśród ludzi, którzy w większości są na studiach, lub w szkole średniej? No i czekałem. 13 lat -można już? Kumple mówią: "nie!". No to dalej czekamy... 14 lat? "Ok, ale mów że masz 17, bo będą uważali cię za lamera". Dobra, zacząłem przygotowywać się do tej uroczystej chwili - załapania pierwszego kontaktu.

Wpadł mi nawet do głowy pomysł umieszczania w ctx-sendach skana mej mordki, a tu mi kumple mówią "Głupi jesteś! Zobaczą że jesteś dzieciak

i przestaną z tobą swappić!". No i słuchałem się kolegów... Aż wreszcie nadeszła era pc - bez zastanawiania się spróbowałem swych sił w swappie. Już jak miałem 15 lat. ;) Żarty żartami, ale na pewno niejednego młodego człowieka martwi problem, czy nie jest za młody by rozpocząć swą scenową działalność...

Niby na scenie nie ma kryterium wiekowego, ale pomyślcie sami... Robicie w tym roku maturkę. Aż ty nagle przychodzi list: " Cześć ! Nazywam się Kubuś, mam 11 lat, chodzę do czwartej klasy szkoły podstawowej i chciałbym z tobą swappić..." I co? Miałby z wami jakieś szanse? Nawet jeśli tak, to o czym np. będziecie pisali sobie w listach? No chyba nie o przygodach 'psa, który jeździł koleją'? ;) A więc jednak jest problem?

Kiedy więc wejść na scenę? Cóż, moim zdaniem jak najwcześniej... Tak! Oczywiście nie namawiam aby dzieci z zerówki brały się za assembler! :) Ale weźmy sytuację kilku znanych swapperów z naszej scenki. Zaczęli zabawę ze sceną w wieku 17 lat. Po dwóch latkach wyrobili sobie jaką taką opinię, zebrali kilkadziesiąt kontaktów, aż tu nagle problem: maturka i ew. egzamsy na studia. I co robić ? Ano, zawiesza się swappik, i o człowieku przez pewien okres w ogóle nic nie słychać. Dobrze by było, jeśli po tej przerwie wrócą do 'fachu', ale niektórzy, kiedy zobaczą ile w międzyczasie przyszło nowych kopert, zrezygnują z zabawy. A więc rozumiecie już dlaczego warto zacząć jak najszybciej ? Według mnie optymalnym wiekiem na zabawę ze sceną jest koniec podstawówki i pierwsze klasy średniej - ofkoz są odchylenia w jedną i drugą stronę... Np. taki Lifter, ze sceny amigowej, to gość który ma już chyba ze trzydzieści wiosen! [NO I CO - Lifter 8-))))]. Ale paru swapperów ze sceny amigowej (i to tych dobrych swapperów), którzy mają teraz po sto kilkadziesiąt kontaktów, zaczynało zbieractwo jeszcze w podstawówkach.

Niestety, musimy się wszyscy pogodzić z faktem, że rocznik siedemdziesiąty powolutku wykrusza się, dając miejsca ludziom z roczników osiemdziesiątych... Myślę że mimo wszystko scena powinna 'funkcjonować' bez względu na różnice wiekowe.

NIGDY NIE JESTEŚ ANI ZA STARY, ANI ZA MŁODY, BY SPRÓBOWAĆ...

LEXUS/ELECTROCUTE

Tipsy

DESTRUCTION DERBY 2 - PSYGNOSIS

Wpisz: **MACSrPOO** - masz wszystkie tory w practice-mode
ToNyPaRk - film wideo

LOST VIKINGS 2 - INTERPLAY

Kody do poziomów:

1 - **NTRO**	2 - **1STS**	3 - **2NDS**
4 - **TRSH**	5 - **SW1M**	6 - **WOLF**
7 - **BR4T**	8 - **K4RN**	9 - **BOMB**
10 - **WZRD**	11 - **BLKS**	12 - **TLPT**
13 - **GYSR**	14 - **B3SV**	15 - **R3TO**
16 - **DRNK**	17 - **YOVR**	18 - **OV4L**
19 - **T1N3**	20 - **D4RK**	21 - **H4RD**
22 - **HRDR**	23 - **LOST**	24 - **OBOY**
25 - **HOM3**	26 - **SHCK**	27 - **TNNL**
28 - **H3LL**	29 - **4RGH**	30 - **B4DD**
31 - **D4DY**		

Wpisz też: **CR3D** - Credits **CH3T** - Dunno :) (?) **W4RP** - mały awansik
GHST - nietykalność

GEX - MICROSOFT

Kody:
Cmentarz: **SVZFKHGP, BXRFYHGP, ZVTCYHGP**
Dżungla: **KXVKRHKP, CVHCSHKP, SVKLPHKP, CVBLPHKP**
Toonville: **RVTCSHGP, XVVBRHKP,**
Kung Fu Land: **YTCHPHKP, ZTDHPHKP, DXVGRHKP**
Rezopolis: **GYVYRHKP**

M.D.K. - SHINY / INTERPLAY

Naciśnij **F1**, wpisz kod, naciśnij **Esc** lub **Enter**. Uwaga: kody nie zawsze działają, ale spróbować można...

healme - dużo zdrówka
ineedabiggun - lepsza broń
tornadoaway, holokurtisfun, iliketolob, nastyshotthanks - rozmaite upgrade'y broni, amunicji,
kill - Kurt Idzie Lizać Lizaki

NEED FOR SPEED 2 - ELECTRONIC ARTS

Wpisz gdy widzisz dowolne menu
hollywood - Bonus Track
pioneer - super samochód
bus - szkolny autobus
semi - wielka ciężarówka
armytruck - coś prosto z wojska
vwbug - "garbus"
volvo - niespodzianka!
bmw - wiadomo
mercedes - j/w
miata - Madza Miata
jeepyj - Jeep YJ
quattro - Audi Quattro
vanagon - VW Combi
landcruiser - Toyota Landcruiser
snowtruck - inny mercedes
commanche - commanche pick-up
truck hollywood - dodatkowy track
Spróbujcie też wpisać: **slip** (super slip & slide mode)

AXELERATOR (HAVE A N.I.C.E. DAY) - 21 CENTURY ENTERTAIMENT

Trzymając wciśnięty **CTRL**, wpisz:
MUCHMONEY - kasa
ALLWEAPONS - broń i "extrasy"
HELPME - repair pack
BOOSTER - dopalacz

THEME HOSPITAL - BULLFROG

Użyj faksu - wpisz na jego ekranie poniższy cheat i naciśnij zielony guzik.

24328 - włącza cheat-mode. Teraz w czasie gry:
Shift C - +$10,000
CTRL C - cała technologia
F11 - przegrywasz grę
F12 - wygrywasz grę

OUTLAWS - LUCASARTS (NOWE TIPSY)

OLIMYELLA: god mode
OLER: dużo zdrowia
OLBOUNCE:super jump mode
OLWIMPY: automatyczne przeładowywanie broni
OLTOMBSTONE: bye, bye!
OLZIP - Teleport
OLSCREENING - filmy (cut-scenes)
OLOPEC - dostajesz olej do lamp

Nieco o MODEMACH

O Internecie można napisać książkę, ba! - masę książek, a pomimo to prawdopodobnie nigdy nie wyczerpie się tematu. Sieć to nie tylko ogromna baza danych, gdzie można znaleźć wszystko, od najnowszych algorytmów uczących sieci neuronowe do horoskopu. To sposób na życie. Dzięki swojemu anarchistycznemu charakterowi, łatwości z jaką można nawiązywać kontakty z ludźmi odległymi często o tysiące kilometrów i możliwości niemal natychmiastowego przekazywania informacji, Internet zdobył i nadal zdobywa rzesze zwolenników.

Jestem przekonany, że w ciągu najbliższych lat dostęp do Internetu będzie rzeczą tak normalną jak telefon. Wyobraźcie sobie, że zamiast czekać np. tydzień czasu na list od bliskich, możecie otrzymać go w ciągu paru(nastu) minut od chwili wysłania! Ba! Można nawet z nimi komputerowo "porozmawiać" korzystając z usług IRC. Lepiej! Niedawno ukazały się w sieci schematy układów umożliwiających normalną - tzn. telefoniczną - rozmowę za pośrednictwem tego medium. Jak widać, zastosowań dla sieci jest od groma (nie dotknąłem nawet czubka góry lodowej), a korzystać z niej może obecnie praktycznie każdy.

Można powiedzieć: "No świetnie - wiem już co to jest Internet tylko jak mam z niego skorzystać?". Pierwszą rzeczą, jakiej potrzebujesz (oprócz telefonu) jest... MODEM.

Czy zastanawialiście się kiedyś co w ogóle oznacza słowo MODEM? Jest to zamorski skrót (bo Amerykanie wszystko lubią skracać) od MOdulator/DEModulator. Modem konwertuje sygnał cyfrowy otrzymywany z komputera na sygnał analogowy, który może być przesyłany liniami telefonicznymi (lub oczywiście na odwrót).

Do niedawna jeszcze wybranie rodzaju sprzętu było dość proste - można było wybrać modem 300, 1200 lub 2400 bps (bitów na sekundę) i wszystkie były zgodne ze standardem Hayes Smartmodems, no ale czasy się zmieniają, prochy się zmieniają, nawet ludzie... (Trainspotting rządzi). Dziś modemy nie tylko są dużo szybsze, ale zostały wyposażone w kompresję danych, korekcję błędów, fontannę i lądowisko dla helikoptera. Właśnie przez to nazwa modemu dziś jest rozszerzona o różne takie V.32, V.32bis, V.42, V.42bis, MNP4, MNP5, LAP-M, itd. itd. I CO TO DO DIABŁA NIBY MA ZNACZYĆ???

Podstawowa prędkość modemu (bez kompresji danych) zależy ściśle od protokołów, jakie on zna. Za szybkie modemy (High-Speed Modems) uważa się te, które umożliwiają połączenia w prędkościach 9600 bodów (bajtów na sekundę) lub wyżej. Modemy 2400, które posiadają kompresję danych, niekiedy mogą mieć osiągi plasujące je w okolicach 9600 (np. przy ściąganiu tekstu ascii), lecz nawet wtedy nie można o nich powiedzieć, że są High Speed.

Jednak nie kupujcie modemów z oznaczeniem NIŻSZYM niż V.32. Dlaczego? Oto w skrócie charakterystyka najpopularniejszych oznaczeń różnych standarów:

CCITT V.21 - modem łupany - standard europejski 300 bodów (bps - bits per second). Jest to na dzisiejsze czasy śmiesznie mało - tak śmiesznie, że zakrawa na tragifarsę.

CCITT V.23 - epoka brązu - standard europejski 1200 bodów z 75-bodowym kanałem zwrotnym. Wolny jak zwrot nadpłaconego podatku.

CCITT V.22bis - średniowiecze - 2400 bodów. Niegdyś standard, obecnie... Serce się kraje. Wyobraźcie sobie, że taki modem przenosi megabajt danych przez mniej więcej GODZINĘ.

CCITT V.32 - pierwszy z rozsądnych. Obecnie stanowi dolny kraniec wymagań sprzętowych przy korzystaniu z sieci. Jest on standardem dla modemów pracujących w prędkościach 9600 (i 4800) bodów. Standard ten został przyjęty przez CCITT już w 1984 roku, lecz dopiero na początku lat 90-tych modemy go używające weszły na rynek. Wynikało to z szalonych kosztów (cena tych modemów była KILKNASTOKROTNIE wyższa od tych raptem 2-4 krotnie wolniejszych). Obecnie praktycznie wszystkie modemy 9600 bps (lub szybsze) posiadają emulację tego standardu, ktory stał się tym samym ogólnoświatowy.

CCITT V.32bis - Standard. Właściwie powinienem napisać "mijający standard". Został ustanowiony na początku 91 dla modemów 14400 (taki jak mój :)). Oczywiście urządzenia obsługujące V.32bis mogą działać w niższych prędkościach (12000, 9600, 7200, 4800).

CCITT V.34 i wyższe - Krok naprzód. Są to modemy pracujące w prędkościach co najmniej 28800 bps. Ze wszech miar godne polecenia. Praca z nimi to czysta, nieskażona przyjemność. Pod warunkiem, że pracuje się na nich SAMEMU.

Początkowo standard HST był przeznaczony (w '86 roku) dla modemów 9600 bodów U.S. Robotics poprawił go jednak do prędkości 14400 bodów w '89, 16800 w '92 i 19200 w '93. U.S.Robotics produkuje obecnie swoje modemy w trzech rodzajach:
- Courier HST (który obsługuje TYLKO standard HST)
- Courier V.32bis (TYLKO V.32bis)
- Courier HST Dual Standard (oba) - szczerze polecam

Nie muszę chyba mówić, że jeśli mieszkasz w Europie, to nie powinieneś kupować tego pierwszego - jest on stosowany praktycznie tylko w USA. Najlepiej kupować modemy trzeciego rodzaju. W obecnej chwili jest rzeczą bardzo nierozsądną kupowanie urządzenia, które nie jest zgodne ze standardem V.32bis (lub choćby V.32), gdyż praktycznie wyklucza je to z użytkowania (umówmy się, że 2400 czyli V.22bis to już przeszłość, do której się nie wraca i stara się o niej jak najszybciej zapomnieć).

W chwili obecnej są używane właściwie tylko 2 protokoły kontroli błędów: V.42 i MNP4. Protokoły z serii MNP (Microcom Networking Protocol) powstały w firmie Microcom. MNP2 do MNP4 to protokoły korekcji błędów, zaś MNP5 jest protokołem kompresji danych, o którym będę pisał niżej. V.42 został przyjęty przez CCITT i jako taki jest bardzo ciekawym tworem, gdyż posiada jakby dwa rodzaje korekcji: LAP-M (Link Acces Procedure for Modems) jako główny i MNP4 (!!!) - poboczny, który umożliwia połączenie modemu go posiadającego z urządzeniem z V.42 w trybie włączonej korekcji błędów.

Modemy z V.42 (lub MNP2-4) automatycznie odfiltrowują szumy linii i automatycznie retransmitują dane, które uległy uszkodzeniu podczas połączenia. Spróbuj kiedyś połączyć się z modemem, który NIE MA MNP (np. na Politechnice Wrocławskiej niektóre modemy do niedawna go nie miały) - momentalnie otrzymasz na ekranie chaos nic nie znaczących znaków...

Dodatkowo modem posiadający MNP2-4 niejako sam z siebie przyspiesza transmisję danych o około 20%. Jak to się dzieje? Otóż normalnie 1 bajt danych przy przesyłaniu zajmuje nie 8 a 10 bitów, zaś modemy posiadające V.42 (MNP2-4) przesyłają bajt jako 8 bitów i tylko sprawdzają, czy cały pakiet (najczęściej są to pakiety 1, 2... 8 KB) dotarł bez błędów.

Dodatkowymi protokołami mogącymi zwiększyć szybkość przesyłania danych są MNP5 i V.42bis. Są to protokoły kompresji danych i są one implementowane we wszystkich obecnie produkowanych modemach. Posiadanie przez modem protokołu MNP5 (lub V.42bis) oznacza, że wszystkie dane, jakie przez niego przechodzą są od razu pakowane i dopiero później wysyłane. Po odebraniu na miejscu są rozpakowywane i dalej przesyłane do docelowego komputera.

Maksymalny stopień kompresji (oczywiście czysto hipotetyczny) w wypadku MNP5 wynosi 2:1. Oznacza to, że modem 9600 wyposażony w ten protokół może osiągać prędkości transmisji jak 19200 (przy pełni księżyca i wiatrze w plecy). Maksymalny stopień kompresji w wypadku V.42bis wynosi 4:1. O wiele częściej jednak MNP5 (v.42bis) będzie SPOWALNIAĆ transfer. Wystąpi to za każdym razem gdy będziemy przesyłać plik JUŻ skompresowany - MNP5 nie dość że nie nic skompresuje, to jeszcze WYDŁUŻY dane. Dlatego czasem warto WYŁĄCZYĆ kompresję. Programy służące do kompresji są obecnie dużo bardziej wydajne niż MNP5 i V.42bis.

- dokończenie za miesiąc -

MIRON

POMOCNA DŁOŃ!

Hej, witajcie po raz trzeci. Odtąd Pomocna Dłoń będzie już na stałe w każdym numerze CDA. Zatem - piszcie! Przypominam też, że jeśli któryś z was zna odpowiedź na jakieś zawarte tu problemy - niech wyśle nam list, kartkę, maila, zatelefonuje, itp. i podzieli się z nami swoją wiedzą. Wśród takich osobników będziemy co miesiąc rozlosowywać ciekawe gry i programy użytkowe. Proszę też abyście pamiętali, że anonse powinny być TYLKO na kartkach pocztowych, natomiast podpowiedzi - jak kto woli. Dziś nagradzamy MARCINA GĄSIORKA z Kłodzka. Otrzymuje on grę FABLE firmy Telstar. Jak widać - podpowiedzi są opłacalne!

MAM PROBLEM

...Z HARDWARE

* Posiadam P-133 z 16 Mb Ram. Niestety w jednym demie pokazał mi się komunikat "niewystarczająca ilość pamięci konwencjonalnej". Jak rozwikłać powyższy problem? Do jakiego celu służy umieszczanie w config.sys programów HIMEM.SYS, EMM386.EXE? Sytuację próbowałem ratować memmakerem ale bez rezultatów. Bartek Choiński

Memmakerowi nie można ufać w tej kwestii. Emm386.exe i Himem.sys służą właśnie do tego, by zarządzać pamięcią wyższą, a w związku z powyższym rozwiążą twój problem. Wystarczy w config.sys umieścić kolejne linie: Devicehigh= c:\windows (lub dos)\himem.sys dos=high, umb devicehigh=c:\windows\emm386.exe ram auto. Wyrazem devicehigh trzeba zastąpić każdy występujący w config.sys wyraz device, natomiast w autoexec.bat przed każdą linią ładującą sterownik (np. C:\mouse\mouse.com) musisz umieścić wyraz loadhigh bądź LH (to to samo). Powinno pomóc.

* 1. "Fachowiec" zrobił mi skrót NC na pulpicie. Kolejna próba uruchomienia- komunikat "nie może działać poprawnie czy chcę przestawić na MS-DOS", klikam "tak" (...) i nic.
2. Jak wykreślić z rejestru programy, które pozostały po: "Błąd podczas próby odinstalowania. Odinstalowanie zostało anulowane."?
3. Komunikat: "Brak pamięci EMS" np: "Cool Spot requires 578,000 bytes of memory"? Mam 8 MB pamięci.
4. Jak pozbyć się: "Requested screen mode is not supported trough VESA interface"? mam kartę CL-GD5430.

ad.1 Wystarczy kliknąć prawy przycisk myszy w dowolnym miejscu ekranu (ale nie na pasku zadań), wybrać opcję: "nowy obiekt", w menu "nowego obiektu" opcję "skrót", pojawi się okno:"utwórz skrót" a w nim pole podpisane: "wiersz polecenia:". Należy wpisać tam ścieżkę do NC, bądź kliknąć przycisk przeglądaj. Po kliknięciu ukaże się okno eksploratora, w którym należy wybrać plik NC.EXE, kliknąć "otwórz"i po powrocie do okna "utwórz skrót" kliknąć "dalej". I to już koniec. Komunikatów nie będzie. Sprawdziłem wielokrotnie.

ad.2 W katalogu z Windowsem jest program Regedit. Po jego uruchomieniu należy wybrać w lewym oknie pozycję HKEY_LOCAL_MACHINE, po jej rozwinięciu (plus po lewej stronie nazwy) pozycję SOFTWARE, a po jej rozwinięciu ukaże się lista producentów. Następnie jeśli np. zainstalowane są 2-3 programy jednej firmy (np. Microsoft), a chcemy usunąć jeden, to rozwijamy jeszcze tę grupę, po czym ukażą się nazwy aplikacji. Wybieramy tę, którą mamy usunąć, a później klawisz "Del", bądź prawy przycisk myszy i opcja "usuń".

ad.3 Akurat ten komunikat dotyczy pamięci konwencjonalnej, a nie EMS. Wyjaśnienie było w poprzednim CDA (w tej rubryce).

ad.4 Znaczy to mniej więcej: "ten tryb graficzny nie jest wspomagany przez interfejs VESA". Może to oznaczać, że karta go nie posiada, lub sterownik VESA nie potrafi go uruchomić. Pozbyć się tego można przestawiając sterownik VESA (domyślamy się, że jest ładowany w Autoexec.bat) w tryb posiadany przez kartę.

...Z GRAMI

* W grze Settlers 2, w opcji Free Game, po uruchomieniu gry na 2 osoby pokazuje się czarny ekran, a w górze rozsypane kawałki planszy. Co mam zrobić by ją poprawnie uruchomić? Paweł Pawlicki, Wrocław

* W grze Duke Nukem 3D dochodzę do levelu 6 w drugim epizodzie i nie mogę znaleźć przejścia do następnego etapu. Please, ratujcie Duke'a. Nie mogę zainstalować dema Comanche 3 z waszego kompaktu. Makumba.

Comanche - załóż na HDD katalog, skopiuj tam pliki instal.exe i instal.bin, po czym uruchom instalację Z TWARDZIELA Duke: mówimy tu o Shrapnel City, etapie "Tiberius Station"? Znajdź drzwi z napisem "Tiberius" (w jednej z sal na początku etapu). Po przejściu przez nie idź przez kolejne drzwi (na hydraulicznych podnośnikach), aż dotrzesz do salki z butlami, obok będą drzwi (z napisem "Service Acces"), które otwiera się kartą. Przejdź przez nie, uruchom mechanizm tworzący most nad wodą, po jego przejściu skręć w lewo, przy końcu pomieszczenia (za fotelem) znajdziesz windę. Wjedź na górę i znajdź kolejną salę z butlami (kręci się tam takie wielkie bydlę w hełmie). Rozwal go oraz butle i wskocz do powstałego leju, znajdź przejście, idź nim do końca, tam podskakuj, obracając się, aż nad sobą dostrzeżesz kolejne wejście, oświetlone czerwonym pulsującym światłem. Wskocz tam... i to wszystko.

* Jak wejść w drzwi z pentagramem w "Chronicles of the Sword" (podczas szukania Merlina). Dariusz Walendowski, Kalisz.

* Jak wykonać fatality Scorpionem w MK II (te drugie, nie spalanie). Santo

* 1. Wersal 1685 - nie wiem co robić w drugim akcie. Przekazałem już list i wiadomość odźwiernemu i wyszedłem z pomieszczenia, pokazałem dokument malarzowi. Co dalej?
2. Indiana Jones and Fate of Atlantis. Jak wejść do Atlantydy?

* Jak uruchomić Quake z dwoma lub więcej parametrami (np. Deathmatch z cluster bombami). Quakemaniak

Zwykle tak, że w linii parametrów wpisujesz po kolei co trzeba (np. quake - game xxx new weapon - przykład fikcyjny!)

KUPIĘ, SPRZEDAM, ZAMIENIĘ,

SPRZEDAM

* Kolorową drukarkę atramentową Canon BJC-240 (nowa!) za 580 PLN. Artur

Kowal, Chełmońskiego 6, 67-100 Nowa Sól, tel. (0688) 73883.

* Grę "Rebel Assault 2" (2 CD). Cena: 80 PLN. Marcin Pietrzak, ul. 8-go marca 32, 44-400 Złotów, tel. 0-67-635859.
* Oryginalny T-Shirt z gry Daggerfall, rozmiar XL, cena: 34,99 PLN. Bartek Choiński, Snopków 108/12, 21-002 Jastków, tel. 0-602-251-778

* CD Action 3/97 z 2 płytami. Cena: 9 zł + koszta przesyłki. Jakub Słowikowski, Poznańska 93/21, 88-100 Inowrocław

* Amigę 600 (2 Mb), 100 dyskietek, 2 joysticki, mysz - tanio. Rafał Kuźniar, Starzyńskiego 18/22, 35-508 Rzeszów, (017)856245

* Procesor 486Dx4-100, AMD, 3V - cena 100 zł, oraz ręczny skaner Genius Gray - 130 zł. Jacek, (061) 862-66-42.

ZAMIENIĘ

* Grę Comanche CD na pierwszą część SETTLERS (wersja na CD lub dyskietkowa). Paweł Pawlicki, Wojszycka 30, 53-006 Wrocław

SZUKAM

* Sterowników do drukarki HP600 pod OS/2 Warp. Dariusz Modzelewski, Kutrzeby 7/9, 10-693 Olsztyn

NAWIĄŻĘ KONTAKT

* Z miłośnikami gier RPG, symulatorów kosmicznych i bijatyk. Marcin Pietrzak, 8-go Marca 32, 77-400 Złotów.

* Klub PC SKYRAM zaprasza nowych członków do wstąpienia w swoje szeregi. Oferujemy porady, opisy , tricki, w naszych szeregach mamy członków z całej Polski i zagranicy. Znaczek + koperta = 100% odpowiedź. Adam Pluciennik, Newerlego 2B/2, 63-400 Ostrów Wlkp.

* Z osobą, która odpaliła emulator Amigi. Leszek Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Busko-Zdrój

* Z fanatykiem lub fanatyczką mangi, w celu wymiany kaset video. Przemek Maka (sorry jeśli przekręciliśmy, mało czytelny podpis - red.), ul. Królowej Jadwigi 44/3, 41-300 Dąbrowa Górnicza.

FORUM

* Już umiem i pomogę każdemu napisać i skompilować swój pierwszy program w Pascalu i Borland C++. Leszek Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Busko-Zdrój

* Premiera kolejnego filmu opartego na MK - w sierpniu (w USA). Fan Mortal Kombata.

ACTION REACTION

* Podpowiedź do Dragon Lore z 6/97.

Z opisu wynikło, że została wzięta zbroja, krzesiwo i zapas siarki. Idź w kierunku kamiennych figur. Tzn. idź od krowy do chaty i idź w drugą stronę. Po drodze spotykasz strażnika, by zwolnił ci drogę musisz użyć gwizdka (otrzymałeś go od ojczyma podczas rozmowy w chacie) Dojdziesz do miejsca z kamiennymi posągami i mgłą. Tam będą dwie czaszki, pod lewą znajdziesz klucz, którym otworzysz bramę (w drugiej czaszce). Na drodze stanie ci szkieletor, można uciekać, albo wziąć młot - parę ciosów i po sprawie. Na ścianie znajdziesz przełącznik, ale uważaj, po wciśnięciu pojawia się ogromna kula (po użyciu przełącznika odskocz w bok). Kula się rozbije, a w jej szczątkach znajdziesz klucz. Kluczem otwórz kratę, zejdź na dół, pierścieniem odpieczętuj wrota do Smoczego Grobowca. W krypcie zajrzyj do trumny i porozmawiaj ze strażnikiem (nie walcz z nim!), powinieneś otrzymać kartę z czarem OPENDOOR. Wyjdź z grobowca, idź brukowanym traktem. W ciasnym szklanym pomieszczeniu zbadaj ściany, weź młot i wyciosaj wnękę w ścianie. Znajdziesz tam księgę czarów, włóż do niej kartę ze zdobytym czarem (wszystko to dzieje się w pobliżu drewnianych wrót). To powinno odblokować drogę. I dodatkowe wskazówki: młot wojenny leży na murawie, zwichrowany miecz w wozie. Wychodząc z farmy idź ścieżką w prawo do samego końca, aż do pastwiska. Tam w murowanej budce znajdziesz kość, którą dasz stworowi pilnującemu wejścia do stodoły. Weź z niej misę i zanieś ojczymowi. Porozmawiaj z nim - każe ci wyprowadzić krowę na pastwisko. Z chaty weź zwój liny. Po uwiązaniu krowy możesz iść do kamiennych posągów. Marcin Gąsiorek

* Problemy z Soundblasterem (6/97) Znam ten ból (...) Słuchaj przyjacielu, sprzedaj swoją płytę główną i kup sobie nową. Założę się, że masz jeszcze płytę na chipsecie Intel Fx. Miałem podobny problem (...) i przez kilka miesięcy nikt nie był w stanie stwierdzić czemu SB nie chciał z nią działać (mimo, iż komputer był markowy, i to pewnej BARDZO znanej firmy). Po wymianie płyty wszystko działa bez zarzutu. Vroobel z Bytomia

REGULAMIN

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!). U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.

2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.

3. Wysyłając anons do rubryki Kupię/Sprzedam/ Zamienię oraz Nawiążę Kontakt należy podać swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Jeśli oferujecie coś do sprzedaży - podawajcie cenę, za jaką to oferujecie!

4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu.

5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków regulaminu.

6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Solucja - The Neverhood

Dream Works/Microsoft dystrybucja: Microsoft Polska tel. (022) 6615400

- Dobra, obudziłem się - okazało się, że jestem uwięziony. Co mam teraz zrobić?

- Musisz pociągnąć trzy razy rączkę w ścianie. Drzwi się otworzą.

- Za każdym razem, gdy naciskam przycisk na drzwiach, zostaję uderzony w twarz. Co jest?!

- Najpierw przesuń łapkę na muchy bezpośrednio pod czwarty pierścień z lewej strony. Teraz musisz podskoczyć i pociągnąć za pierścień. Łapka powinna poderwać się i chwycić pierścień, gdy spadasz. Otwierają się wyjściowe drzwi. Dodatkowo, gdy jesteś w pomieszczeniu z Łapką, pociągnij wszystkie rączki, to będzie przydatne później.

- Wszedłem do tego budynku, z tym czymś zwisającym ze ściany, i tym pokręconym telewizorem. Co teraz?

- To 'urządzenie telewizyjne' jest przedstawieniem wiszącej postaci 'człowieka-dynamitu' z lewej strony ekranu, i półek z dynamitem z prawej strony. W zagadce chodzi o zastąpienie pustych elementów w człowieku-dynamicie prawdziwymi laskami dynamitu z półki. Możesz to zrobić klikając na te obszary na postaci, które nie mają zapalników (te małe zawijasy na górze każdego elementu) - klikaj tak długo, aż zapalniki nie pojawią się w odpowiednich miejscach. Sprawdzaj swoje postępy, wychodząc z 'panelu konstrukcyjnego' i oglądając swoje dzieło na wiszącej postaci. Kiedy wszystkie laski dynamitu zostaną już przeniesione, postać spadnie na podłogę.

- Dobra, już złożyłem tego dynamitowego gościa, ale on dalej po prostu sobie stoi. Co teraz?

- A co ma robić? Czeka na Twój ruch - do roboty, nie ma na co czekać! Wyjdź z pomieszczenia - w prawo - spróbuj znaleźć słynnego Jacka-z-Pudełka - jest on tam, gdzie symbol kraba na ścianie: na lewo od niego. Kliknij na Jacka.

- Ten szaleniec pogonił mnie z powrotem do 'dynamicznej chaty', i nie pozwala mi wyjść!!!

- Weasel-łasica (to stworzenie) upuściło pudełko zapałek znad drzwi. Podnieś je. Teraz kliknij na człowieku-dynamicie. Weasel nie powinien już więcej mieć nic do Ciebie.

- Wszedłem do budynku z H wiszącym nad drzwiami i jestem w pokoju z wentylatorem w suficie. Tkwię w brązowym pudełku z mnóstwem kwadratowych kawałków!

- Ułóż kawałki w kształt litery H. Trzy brązowe kawałki znajdziesz po prawej stronie. Kiedy uda Ci się je ułożyć, drzwi z prawej strony staną przed Tobą otworem.

- Znalazłem brązowe żetony na ziemi. Co z nimi?

- Te żetony to dyski, które po umieszczeniu w jednym z wielu wideo-odtwarzaczy w tej krainie opowiedzą Ci historię Neverhood i pomogą Ci w Twoich poszukiwaniach. Kiedy klikniesz na odtwarzasz, Klaymen automatycznie umieści w nim wszystkie dyski, które posiada. Aby je obejrzeć, po zdobyciu odtwarzacza kliknij na przycisku w środku ekranu, a następnie kliknij na dysk, który chcesz obejrzeć.

- Łażę po tej hali i sobie czytam, czytam, czytam... O co tu chodzi? Czy ja śnię?

- W żadnym razie nie powinieneś czytać historyjek podczas jednego 'posiedzenia'. Mogą pojawić się objawy głębokiego znużenia, a nawet utraty świadomości. Ucinaj sobie drzemki po przejściu czterech, pięciu ekranów. Gdy jesteś w 'hali historyjkowej', podnieś kubek leżący na podłodze. Naciśnij też guzik, aby przedłużyć kolce w pokoju z dokumentem na ścianie. A jeśli uda Ci się przedłużyć aż do końca pokoju z historyjkami, weź tam wideo. Podziękujesz nam później.

- Stoję na zewnątrz małego domku, kiedy staję na tym dużym przycisku na ziemi, nic się nie dzieje, a kiedy dzwonię, drzwi się nie otwierają. Czy zrobiłem coś nie tak?

- Chyba nie udało Ci się pokonać Weasela i wziąć kubka z pokoju z historyjkami (patrz wyżej). Teraz musisz wrócić do miejsca, z którego przegonił Cię Weasel. Poszukaj brązowych drzwi, które znajdują się bezpośrednio naprzeciw wielkiego czerwonego krzaka. Wewnątrz znajdziesz głowę triceratopsa, z czerwonym guzikiem pod nią. Kiedy naciśniesz guzik, 'uaktywnisz' wodę. Powróć do małego domku i nastąp na wielki guzik na ziemi. Kliknij na wodę - jeśli masz kubek, Klaymen się napije. Teraz naciśnij przycisk koło drzwi i posłuchaj dźwięku. Musisz dopasować to, co usłyszałeś z tym, co usłyszysz po nalaniu odpowiedniej ilości wody do kubków (nie musisz pić po każdej próbie). Kiedy Ci się uda, drzwi wejściowe zostaną otwarte. Na wypadek, gdybyś miał problemy ze słuchem muzycznym - oto rozwiązanie: 3,1,2,0,4.

- Wszedłem przez drzwi do małego domku, a ten gość wyskoczył z telewizora i zaczął na mnie wrzeszczeć. Czy mam mu przyłożyć, albo co?

- Nie zwracaj na niego uwagi, on ma za zadanie jedynie zabawiać i denerwować nieufnych łowców przygód.

- Stoję w najdalszym pokoju małego domku i widzę dziurę w suficie. Jak się tam dostać?

- Musisz wydłużyć kolce, aby Klaymen mógł się po nich wspinać jak po drabinie. Wróć do hali z historyjkami i wciśnij odpowiedni guzik (patrz wyżej).

- Wszedłem do tunelu i doszedłem do zielonych drzwi z zasuwą, jak mogę otworzyć drzwi?

- Aby wykonać to zadanie, musiałbyś najpierw ukończyć wszystkie wymienione powyżej zadania. Teraz popchnij trzy przyciski w różne położenia - to odsunie zasuwę: pierwszy przycisk (niebieski) znajdziesz w dole, w sali z historyjkami (wykorzystaj windę); drugi przycisk (pomarańczowy) znajduje się na strychu małego domku; do białego - trzeciego - guzika dostaniesz się używając samochodu z okienkiem - jedź do środka spirali w jaskini, w której mieszkał Weasel.

- Przekroczyłem most i wszedłem do budynku. Wewnątrz znalazłem półkę z mnóstwem dziwnych kawałków. Co z nimi zrobić?

- Musisz ułożyć te wszystkie kawałki w odpowiednim porządku, dopasowując rysunek na danym kawałku z tymi, które już wystają znad półki.

- Ułożyłem je. Kliknąłem na przycisk na końcu, ale to spada na dół tylko odrobinę, i wskakuje z powrotem na górę. Nie wiem, co mam zrobić!

- Na razie ułożyłeś przedstawienie mostu. Próbujesz teraz zmienić most w parę stopni schodów, które zejdą na dół, na dno jeziora. Następnie idź do działka, które znajduje się na zewnątrz, po lewej stronie pokoju, w którym teraz jesteś.

- Stoję na działku, pełno tam różnego rodzaju przełączników i symboli. Oświećcie mnie co do następnego kroku.

- Naciśnij duży czerwony przycisk.

- Jestem przy kanale do jeziora. Co teraz?

- Wróć do zachodniej ściany (pokój z tym czymś, co porusza się, gdy klikniesz na jego końcu) i kliknij na koniec kawałka, aby opuścić schody. Teraz wróć a zobaczysz, że most również się opuścił.

- Klikam ma radio, ale nic się nie dzieje. Dlaczego?

- Musisz je włączyć: wróć do miejsca, w którym się obudziłeś (początek gry) i pociągnij właściwy pierścień (jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś: mówiłem, żeby pociągnąć od razu wszystkie!).

- W radio słyszę kupę fajnych kawałków, ale co dalej - czy tylko to ono potrafi?

- Jeśli ustawisz radio na daną piosenkę, to otworzy drzwi do laboratorium. (Podpowiedź znajdziesz na ścianie jeziora na dnie).

- Jestem w pomieszczeniu z wielką szklaną kopułą. Wszedłem do środka i nacisnąłem guzik, ale nic się nie stało!

- Kiedy zapalą się światła, zobaczysz imię Bobby na zewnątrz maszyny. Wyłącz światło i idź z powrotem do maszyny. Litery imienia odpowiadają kolorom spektrum światła. Jeśli nie uważałeś w szkole, rozwiązanie to: ROYGBV, gdzie R - czerwony, O - pomarańczowy itd. Spraw, aby kryształy w maszynie były tego samego koloru co litery w imieniu Bobby. Stajesz się mały.

- Teraz jestem w małym zielonym laboratorium, co teraz?

- Wyjdź stąd i idź schodami do góry, dalej przez małe drzwi do następnego pomieszczenia.

- Jestem w małym purpurowym pomieszczeniu.

- Stań się znowu duży: wlej właściwe proporcje płynu do kubków. Dowiesz się o nich przez przejechanie samochodem nad jezioro, na miejsce na zewnątrz laboratorium z trzema kubkami - zapamiętaj poziom każdego płynu w kubkach (dla każdej gry różne).

- Jestem znowu w małym zielonym pokoju, ponieważ nie znam właściwych proporcji płynów z purpurowego pomieszczenia.

- Musisz spojrzeć na poziomy płynów w kubkach na górze schodów, i wypełnić kubki w zielonym pokoju odpowiednimi ilościami płynu. Znowu jesteś duży.

- Jestem w pokoju z pomnikami i kolumnami, jestem duży - ale tutaj nie ma żadnych drzwi! Jak stąd wyjść?

- Po prawej stronie jeden z posągów wygląda jak głowa z drabiną wystającą z niej. Za nią jest guzik. Naciśnij go, a z sufitu spadnie drabina.

- Sprawiłem, że światy zderzyły się ze sobą i przeteleportowałem się do różowego pokoju, ale drzwi ciągle uderzają mnie w twarz. Jak stąd wyjść?

- Biegnij.

- Znalazłem kolejną z tych rzeczy, że kiedy naciskam czerwony guzik, pojawia się czerwony symbol.

- W przypadku pierwszej z tych, które widziałeś znajduje się rozwiązanie do tej. Musisz wrócić i zapamiętać porządek symboli z pierwszej lokacji, później wprowadzić ten sam porządek w drugiej. Pułapka polega na tym, że druga lokacja zawiera jeden extra symbol, a w pierwszej powtarza się jeden - ten wydający dziwny dźwięk. W drugiej lokacji musisz umieścić symbol na miejscu tego, który się powtarza w pierwszej (porządek ułożenia symboli jest różny w każdej grze).

- Jestem w tym pomieszczeniu, gdzie znajduje się ta hałaśliwa mysz i duży żółty przycisk na podłodze.

- Nastąp na przycisk i patrz, gdzie idzie mysz.

- Znalazłem tę zagadkę z myszką, która biegnie tam, gdzie jest pełno dziur. Jak mogę ją rozwiązać?

- Musisz dostać się do dziury po prawej od góry.

- Tkwię w czerwonym pomieszczeniu na białej ścianie z małymi kwadratami. Kwadraty mają obrazki. Co teraz?

- Ta zagadka opiera się na pamięci. Musisz przerzucić kawałki i dopasować je w pary. Jeśli jakiegoś kawałka zabraknie - wszystkie wracają na swoje miejsca, więc musisz zapamiętać ich położenie.

- Patrzę na panel z trzema obrazkami, z numerowanym blokiem blisko każdego, i z niedźwiedziem wiszącym na tyczce na górze. Nie wiem, co mam zrobić.

- Zmień numer na bloku, aby był taki sam jak numer tej rzeczy, która jest na obrazku w czerwonym pokoju (zagadka pamięciowa - patrz wyżej), i wciśnij czerwony guzik. Miś z poręczy przesunie się na drugą stronę.

- Przeniosłem misia, a po nim wszedł robot. Co teraz?

- Idź do działka i strzel robotowi w głowę.

- Jestem przy działku, ale cały czas strzelam w ścianę!

- Musisz wprowadzić właściwy symbol do działka, aby podniosło się, i wycelować na robota. Symbole znajdziesz w piwnicy hali z historyjkami, tam, gdzie nacisnąłeś niebieski przycisk (patrz wyżej). Aby je zobaczyć, musisz wyłączyć światła. Następny zbiór symboli znajdziesz w grzybku, po tym jak spadniesz przez dziurę. Wprowadź symbol i klinij strzałkę, która pojawi się w zasięgu. Działko podniesie się i skieruje na prawo. Przyciśnij czerwony guzik.

- No i zabiłem robota. Czy coś nie tak?

- Nie. Cofnij się i zobacz, co słychać.

- Wszedłem do tego pokoju przez wielkie uzębione drzwi, a ta hałaśliwa mysz jest tutaj.

- Dobra. Idź na prawo i kliknij purpurowe drzwi. Jeśli masz trzy klucze, Klaymen włoży je do odpowiednich dziur. Musisz je włożyć w odpowiednim porządku.

- Skąd mam wziąć trzy klucze?

- Pierwszy jest na balkonie zamku. Drugi dostaniesz po przejechaniu się samochodem z jaskini, gdzie żył Weasel do pokoju na końcu ścieżki. Trzeci klucz otrzymasz automatycznie po tym, jak umieścisz wszystkie dwadzieścia dysków w odtwarzaczu wideo (patrz wyżej).

- Mam 19 dysków, no i... ?

- Musisz się przejść na koniec sali z historyjkami. Dysk jest na podłodze.

- Jestem na balkonie. Znajduje się tam klucz poruszający się nad moją głową. Jak go wziąć?

- Podnieś z ziemi szpilkę. Pojedź windą wewnątrz zamku do pokoju z telepodem. Spójrz przez okno. Kliknij na balon i przekłuj go. Idź z powrotem na balkon i podnieś klucz.

- Jestem w pomieszczeniu z jeszcze większą ilością pierścieni, i jeszcze jedną z tych przeklętych muchołapek. Co teraz?

- Przepchnij łapkę na muchy do miejsca dokładnie poniżej ostatniego pierścienia z prawej strony. Podskocz i pociągnij pierścień. Jeśli puścisz, łapka zje Cię, a następnie wypluje do następnego pomieszczenia.

- Skąd mam wiedzieć, jaki jest właściwy układ trzech kluczy.

- Musisz popchnąć tę dziwną rzecz z uchwytem, którą widziałeś w pokoju z krążkiem masła na ścianie, do odkurzacza i stań na żółtym guziku, aby została wessana. Teraz idź do zamku, znajdziesz tam tę rzecz. Przepchnij ją trochę na prawo, aby jej góra zwróciła się do ściany. Pociągnij uchwyt, a zobaczysz odpowiedź: włóż klucze do odpowiednich dziur, a drzwi zostaną otwarte.

Te wszystkie zagadki czekają na Was. Rozwiążcie je, zbierzcie wideo, a w oszałamiającym klimacie zostaną Wam ukazane ostatnie tajemnice. Zauważ, że wpłyniesz zapewne na swoje przeznaczenie i na całą przyszłość Neverhood.

DŻOSEPH

Wakacyjne pogrywanie

Witajcie w wakacyjnej edycji Królestwa Chaosu. Na początek chciałbym ogłosić wyniki konkursu, jaki ogłosiłem w kwietniowym numerze CDA. Oto prawidłowe odpowiedzi:

Ogrim Doomhammer - Warcraft 2
Lord Xeen - Might&Magic 4
Lord British -S erie Ultima i Ultima Underworld
Drann Draggore - Eye of the Beholder 2
Tom Driscoll - Albion

Konkurs wydawał mi się dość łatwy, zwłaszcza, że można było pomylić się dwukrotnie. Poza tym jako prawidłowe traktowałem też same tytuły serii, bez numeru (w przypadku Beholdera, Warcrafta i Might&Magic), a w przypadku Lorda Britisha, wystarczyło wymienić jedną z serii, w których występował. Mimo to odzew był niewielki. Zastanawiam się, czy wiąże się to ze stopniem trudności pytań, czy też z terminem konkursu (mogliście potraktować go, jako żart). Na przyszłość prosiłbym, abyście w miarę możliwości wyrazili swoją opinię o konkursie obok odpowiedzi (w przeciwieństwie do konkurencji (reszta redakcji) akceptuję odpowiedzi na konkursy w postaci listu, nie tylko kartek pocztowych). Nagrodę (grę Diablo) otrzymuje Łukasz Szydłowski ze Świebodzic. Przy okazji - listy na temat Królestwa możecie także przesyłać na moją skrzynkę internetową (yabol1@polbox.com). Staram się odpowiadać na całą korespondencję, jednak E-mail jest wygodniejszy od snail-maila (tradycyjnej poczty). Adres ten jest również aktualny w przypadku ogłoszonych w przyszłości konkursów (przy okazji, jeżeli chodzi o korespondencję, to chciałbym pozdrowić gen. Bittricha - Twoja wytrwałość zostanie w końcu nagrodzona:).

Teraz kolejny temat, który chciałbym poruszyć: Po artykule Yasia (wcześniej też, ale ten tekst obudził kilku ludzi) pojawiły się prośby, aby częściej pisać o fabularnym Role Playing. Autor serdecznie się wzruszył i postanowił napisać kolejny artykuł o tym, jak zabrać się za te elitarne zabawy. Tym razem będzie to coś w rodzaju poradnika dla początkującego Mistrza Gry. Po zastanowieniu stwierdziłem jednak, że przecież cały wakacyjny numer Królestwa można by dla odmiany poświęcić fabularnemu RPG. Wakacje to pora wyjazdów, na które trudno zabrać komputer, natomiast podręcznik, karty postaci i kostki zmieszczą się do każdego plecaka i z pewnością zapewnią więcej rozrywki, niż bezproduktywne wylegiwanie się na słońcu i łykanie piwa (co samo w sobie jest dość przyjemne, ale "nie samym chlebem..."). W związku z powyższym na początek trochę rozważań natury ogólnej, ale wcześniej, coś, o co najczęściej prosiliście, a mianowicie kilka słów o najpopularniejszym obecnie w Polsce systemie fantasy: Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP).

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Na rynku światowym istnieje mnóstwo fabularnych systemów RPG. Już przegląd Yasia (choć z założenia zawierał tylko proste systemy, i to te najbardziej znane) dał do myślenia wszystkim, którzy chcieliby z tego mrowia wybrać coś dla siebie. Jeśli gatunkiem wybranym przez Was jest klasyczne fantasy, to krąg się zawęża, ale w dalszym ciągu pozostaje wiele pozycji do wyboru. Klasycznym wyborem jest w tym przypadku któryś ze światów AD&D (pamiętajcie, że cały czas piszę o systemach prostych i łatwych do opanowania). Co jednak zrobić, jeżeli ktoś nie przepada za sielankowym heroic fantasy? Oberwałem już (korespondencyjnie, za to, co napisałem o Dragon Lance (chodziło dokładnie o cykle, które ukazały się w języku polskim: "Kroniki" i "Bohaterowie"), ale zdania nie zmienię - zdecydowanie bardziej wolę bliższy "realiom" świat "Wiedźmina" Andrzeja Sapkowskiego, świat chylący się ku dekadencji, zagrożony niepowstrzymanym złem, gdzie na każdym kroku czyha śmierć, i to nie bohaterska, ale prawdziwa - często w pyle i zgliszczach, bez śladu w pamięci ludzkiej (co bardziej wytrzymałym proponuję lekturę ostatniego tomu powieści: Chrzest ognia, a ściślej rozdziału o dniu egzekucji w twierdzy Drakenborg i opisów spustoszeń wojennych w całej książce). Taki właśnie nastrój oferuje gra fabularna firmy Games Workshop - Warhammer Fantasy Roleplay dalej nazywana WFRP.

Świat Warhammera osadzony jest w realiach przypominających nasze średniowiecze (tu z kolei proponuję lekturę powieści Umberto Eco - Imię Róży - zdecydowanie książkę, a nie film!!), ale rozszerzonych o postacie i akcesoria charakterystyczne dla fantasy, tzn. magię i istoty w rodzaju elfów, krasnoludów, goblinów i smoków. Jest to jednak duże uproszczenie. Świat WFRP nie jest kolejną bezczelną kopią Tolkienowskiego Śródziemia, choć spotkamy tu takie same rasy. W Warhammerze zło nie jest tak oczywiste, jak ma to miejsce w doskonałym skądinąd Władcy Pierścieni, czy choćby wspomnianym cyklu Dragon Lance. "Tym złym" może być sąsiad zza ściany, niewinne dziecko, czy nawet kapłan któregoś z bogów dobra skuszony mocą Chaosu. Zło oczywiste również nie jest zjednoczone we wspólnym celu zniszczenia dobra. Bogowie Chaosu walczą ze sobą, a wyznawcy poszczególnych bogów częstokroć nienawidzą się nawzajem mocniej niż wyznawców ogólnie pojętego dobra. Chaos wykorzystując ludzi zmutowanych za pomocą magicznej substancji - spaczenia, wdziera się w samo serce Imperium i zagraża całej cywilizacji...

Tak wygląda sytuacja zastana przez gracza, w momencie gdy wkracza w ten świat. Ale najpierw trochę historii. W WFRP pojawia się klasyczna w fantastyce teoria "koła historii". W dawnych czasach świat Warhammera był częścią wysoko zaawansowanej cywilizacji kosmicznej rasy zwanej Dawnymi Slannami. Pod rządami Slannów kwitła technika i magia, a nawet rozwijała się inżynieria genetyczna. Korzystając z tej ostatniej Slannowie stworzyli elfów i krasnoludów, a ściślej pokierowali ich rozwojem. Jednak nie trwało to wiecznie - w pewnym momencie uszkodzeniu uległy dwie galaktyczne bramy grawitacyjne, służące Slannom do transportu między planetami. Skutkiem tego były globalne katastrofy, ale przede wszystkim upadek cywilizacji Slannów, którzy tracąc kontakt z innymi koloniami powoli tracili swą potęgę i wiedzę. Skutkiem katastrofy było też wtargnięcie do materialnego świata istot zamieszkujących kosmiczną próżnię - wcześniej ujarzmionych, bądź

powstrzymywanych przez Slannów. Teraz rozpoczęli oni walkę o panowanie nad materialnym swiatem, tworząc do tego przerażające sługi w rodzaju zwierzoludzi, czy Skavenów - szczurzej rasy służącej Chaosowi najgorliwiej z wszystkich jego tworów.

Po upadku Slannów rasy humanoidalne rozpoczęły samodzielny rozwój. Elfy - najdłużej poddawane eksperymentom Slannów - rozwinęły się najwcześniej, zachowały też największą odporność na wpływy Chaosu, a także naturalne zagrożenia: choroby i śmierć. Nieco później rozwinęły się krasnoludy, z którymi Slannowie zaczęli eksperymentować dość późno. Jako ostatni, rozpoczęli drogę ku ewolucji ludzie, na których Slannowie praktycznie nie zdążyli wywrzeć żadnego wpływu. W związku z tym ludzie okazali się rasą najbardziej podatną na wpływy Chaosu, ale też pozbawioną mądrości pradawnej rasy. Skutkiem tego - wykazując typowo ekspansywne, prymitywne podejście i brutalność charakterystyczną dla rasy nierozwiniętej, opanowali w szybkim tempie większość Starego Świata - kontynentu zbliżonego kształtem do Europy, na którym rozgrywa się większość kampanii gry. Elfy i krasnoludy - bardziej cywilizowane i wolące zajmować się nauką bądź przemysłem i rozwojem techniki (krasnoludy) niż walką i przemocą (mimo, iż krasnoludy są doskonałymi wojownikami, wolą jednak górnictwo i metalurgię od walki), szybko zostały wyparte przez hordy Chaosu i obie te rasy są obecnie mniejszością w Starym Świecie.

Ludzie natomiast, początkowo targani wewnętrznymi walkami i nieustającymi najazdami goblinów, w końcu doszli do tego, że jedynie zjednoczeni mają szansę na przeżycie w tak wrogim świecie. Owocem tego był sukcesywny wzrost potęgi ludzkiej, a w końcu powstanie Imperium - zjednoczonego państwa większego, niż wszystkie inne w całym Starym Świecie. Kilkakrotnie państwo to chyliło się ku upadkowi, raz nawet rozpadło się aż na 500 lat w skutek wewnętrznych walk, ale w chwili obecnej (to znaczy w wieku, w w którym toczy się akcja gry) Imperium jest zjednoczone i sytuacja polityczna utrzymuje się we względnej równowadze. Jednak tylko z pozoru... Ludzkość, nie dość, że podzielona własnymi konfliktami, przez cały czas zalewana jest najazdami z pustkowi Chaosu, który wdziera się również w samo serce cywilizacji, korzystając z ludzkich wysłanników, skuszonych oferowaną przez bogów Chaosu potęgą, oraz skavenów, którzy zamieszkując podziemne tunele przenikają do sieci kanalizacji i podziemi wielkich miast, zagrażając im od środka...

Tak (w dużym skrócie) wygląda historia wprowadzająca gracza w ponury świat Warhammera. Najstraszniejsze jest to, że Chaos i tak w końcu zwycięży. Działania bohaterów mogą tylko opóźnić jego ostateczny triumf. Ponura to wizja, ale znacznie bardziej realna, niż ratowanie świata przed zagładą przez kilku śmiałków, czym namiętnie szafuje trzeciorzędna literatura fantasy (choć nie tylko fantasy) i niektóre systemy role Playing (chociaż w Warhammerze również możemy uratować świat - jeżeli trafimy na mistrza gry bez wyobraźni i ogólnej znajomości świata gry, a bywają tacy). Stary Świat nie jest też wypełniony magami, których obsesją jest konkurowanie z bogami zła i zagarnięcie świata dla siebie. Twórcy gry postawili raczej na technikę (w Warhammerze ludzie opanowali już proch strzelniczy, choć sztuka ta jest jeszcze w powijakach, rozwijają też inne technologie), niż na magię, która posiada istotne ograniczenia.

Tutaj warto też nadmienić o innym istotnym szczególe. Otóż bohater wybrany przez gracza nie będzie tu wcale bohaterskim rycerzem, czy potężnym czarnoksiężnikiem, jak to miało miejsce w AD&D, a przynajmniej nie na początku gry. Założenie jest takie, że każdy gracz urodził się, jako normalny członek społeczeństwa, odebrał wykształcenie adekwatne do pozycji społecznej i opanował któryś z "normalnych" zawodów. Dopiero rozpoczynając grę, obiera drogę poszukiwacza przygód i awanturnika. W związku z powyższym gracz nie wybiera sobie profesji - losuje ją z listy, dzięki czemu otrzymuje osobnika w wieku załóżmy 20-30 lat (jeżeli chodzi o elfy i krasnoludy, to wiek jest odpowiednio różny, co określa podręcznik). W zależności od przypadku (tak, jak przypadek decyduje, czy ktoś urodzi się księciem, czy żebrakiem) może być myśliwym, robotnikiem, służącym, szlachcicem, a nawet złodziejem, czy nierządnicą (w podręczniku brutalnie nazwaną dziwką) - profesji jest mnóstwo (podstawowych ponad 60). Dopiero teraz wybiera sobie drogę, którą będzie kroczył przez najbliższe lata.

Odbywa się to w następujący sposób: Każda z profesji (zwanych profesjami podstawowymi) posiada profesje wyjściowe. Po rozegraniu pierwszej, krótkiej przygody, której celem jest zwykle osiągnięcie funduszy i doświadczeń potrzebnych do awanturniczego życia, gracz może zdecydować się na którąś z profesji wyjściowych. Każda profesja podstawowa ma przypisane kilka takich profesji. Oczywiste, że nie można od razu z służącego zostać rycerzem. Dla niektórych postaci pewne drogi kariery są zamknięte z uwagi na pochodzenie społeczne, bądź możliwości (podmiejski łotr nie rozpocznie nagle edukacji by zostać magiem), jednak niezależnie od wylosowanej profesji początkowej można rozwjać się i osiągać sukcesy np. robotnik (profesja o dość niskim znaczeniu społecznym) może zostać ochroniarzem, który z kolei ma możliwosc wybrać karierę najemnika.

Najemnik, zdobywając doświadczenie, może w końcu osiągnąć status kapitana najemników, a z kapitanem dużego i zaprawionego w wielu bojach oddziału (czasem osiągają one wielkość małej, prywatnej armii) muszą się liczyć nawet pomniejsi książęta, którzy zresztą często przyjmują najemników na służbę. Stąd dla wodza najemników, jeśli tylko jest odpowiednio inteligentny, otwiera się nawet droga awansu społecznego przez uzyskanie, bądź wywalczenie tytułu

szlacheckiego...To tylko jeden z tysięcy możliwych przykładów pokazujących przykładowy rozwój bohatera.

Pomyślcie, o ile przyjemniej jest przechodzić z nim przez bujne, i pełne coraz to nowych doświadczeń życie, niż od razu, jako bohaterski szlachetny palladyn, ruszyć do walki ze złem, w kolejnych przygodach zabijając smoki, ratując dziewice, zabijając smoki, znowu ratując - tym razem choćby biednych wieśniaków, zabijając smoki, i znowu... :(Zaprzecza to przecież idei Role Playing, a niestety tak to często wygląda. Zresztą może Wam się to przytrafić nawet gdy gracie w Warhammera (patrz tekst wyżej o ratowaniu świata), ale zasady, o których pisałem, zostały wymyślone po to, żeby można było zagrać inaczej. Oczywiście bardzo ważne jest tu "wczucie się" w odgrywaną postać, bo co z tego, że w grupie graczy będzie dajmy na to złodziej, marynarz i szlachcic, gdy wszyscy będą rozmawiać takim samym językiem (zwykle wyszukanym - niech nie zmylą was pozory - wyszukany język używany był wyłącznie przez ludzi wykształconych, a sam popełniałem kiedyś błędy zwracając się w tej formie do osób niskiego stanu, odgrywając zresztą niewykształconego rzezimieszka), mieć te same ambicje i zgadzać się we wszystkim. Owszem, możliwe jest porozumienie, ale każdy z bohaterów powinien mieć swoje własne plany na życie. Zwykle sojusz z innymi dyktowany jest raczej potrzebą, niż chęcią, choć później może wywiązać się nawet przyjaźń (pamiętajmy, że cały czas chodzi o odgrywane postacie, a nie samych graczy).

Przyszła pora na podsumowanie. Z wielu innych systemów fantasy Warhammera wybrałem nieprzypadkowo. Przemawia za nim wiele argumentów, wśród których największą rolę odgrywa fakt, że zasady

są łatwe do opanowania, a poza tym system ten dostępny jest powszechnie w języku polskim, co znacznie poszerza krąg odbiorców. Ten ostatni argument będzie pewnie istotny dla wielu czytelników. Poza tym w związku z tym, że był to wogóle pierwszy z fabularnych systemów Role Playing wydanych (oficjalnie) w języku polskim, cieszy się on obecnie największą popularnością, łatwo więc będzie skompletować odpowiednią grupę graczy. Za Warhammerem przemawia też ponura realność zagrożenia, jakie na każdym kroku czyha na gracza i trudna droga, jaką trzeba przejść, by coś osiągnąć. Można by powiedzieć, że gra stara się wzorować na prawdziwym życiu i pokazać, że możliwa jest kariera od "dna" do kogoś, z kim ludzie się liczą. To właśnie jest jedną z największych zalet RPG. Mianowicie nie dość, że rozwija ono kreatywne myślenie i pomaga w rozwoju wyobraźni i nauce elokwencji, to jeszcze pozwala wyzwolić się z kompleksów i poczucia niedowartościowana. Np ktoś, kto nie czuje się tak sprawny fizycznie, czy umysłowo (co zwykle jest w większości winą sugestii), jak jego rówieśnicy czy otoczenie, odgrywając postać pewnego siebie najemnika może wreszcie poczuć się dowartościowany, co później może odbić się pozytywnie na jego "normalnym" życiu. Zakompleksionym gra zwykle pomaga wyzwolić się z kompleksów, co jest jedną z niewielu alternatyw dla ucieczki w inną stronę - alkoholizmu czy narkomanii. I nie jest to moralizowanie, czy przesada.

Oczywiście nie można powiedzieć, że granie jest panaceum na wszystko, ale wymienione wcześniej problemy i ich konsekwencje dają o sobie znać zwykle w odosobnieniu i przy braku zajęcia, które mogło by zająć myśli czymś innym. A do tego doskonale nadaje się RPG, gdzie gramy w grupie, nie jest ważna sprawność fizyczna graczy, a ich sprawność intelektualna stale się poszerza dzięki ćwiczeniu wyobraźni i ciągłemu rozwiązywaniu stawianych przed graczami problemów. Ten fragment tekstu dedykuję zresztą również rodzicom czytelników, gdyż niekiedy da się słyszeć opinie o destrukcyjnym wpływie RPG na psychikę, czy sugestie, że gra nakłania do satanizmu. Nie da się nazwać tego inaczej, niż totalnymi bzdurami (a z powodu głupoty wypowiadających te opinie cisną się na usta nawet dużo gorsze określenia). Przecież to tak, jakby powiedzieć, że np. Janko Muzykant zniekształca psychikę, bo przecież czytająca go osoba może identyfikować się nie tylko z biednym chłopcem, ale również z jego bestialskim dręczycielem. Reakcje te zależą wyłącznie od natury człowieka i RPG nie ma tu nic do powiedzenia. A jeżeli chodzi o satanizm, to głoszący takie brednie powinni spróbować rozszerzyć swoją wiedzę poza granice szkoły podstawowej i po pierwsze przeczytać najpierw krytykowany podręcznik, a po drugie zapoznać się z przerabianą przecież w szkołach literaturą.

Czy jeśli mitologia grecka przedstawia fikcyjnych bogów, to nakłania do satanizmu? A przecież tylko to robią podręczniki do systemów RPG. W fikcyjnym świecie mogą istnieć fikcyjni bogowie, jeśli tylko cały czas zdajemy sobie sprawę z fikcyjności obydwu elementów gry. Chyba nawet dla średnio rozgarniętego dziesięciolatka oczywiste jest, że Ziemią nigdy nie władali Slannowie, a z kanalizacji nie

wychodzą nocami skaveni. Fikcja jest tu czymś oczywistym. Ktoś zresztą mądrze napisał, że satanistą fanatycy mogliby nazwać nawet autora "Fausta" i czytelników tego dzieła. Ja tylko dodam od siebie, że najpierw musieliby je przeczytać. (Nie chcę tu nikogo obrażać - znam kilku graczy głęboko religijnych, którym nigdy takie rzeczy, jak fikcyjni bogowie, nie przeszkadzały - problemem nie jest wyznanie danej osoby, ale stopień tolerancji dla innych ludzi).

Uff - ulżyło mi, ale pora już kończyć. Naprawdę szczerze zachęcam wszystkich do zainteresowania się Warhammerem, a także do uważnego przeczytania poprzedniego akapitu i zastanowienia się nad tym, jak RPG może pozytywnie wpłynąć na nasze samopoczucie i jak w cywilizowany sposób udowodnić rodzicom, że rozpowszechniane absurdy rzeczywiście są absurdami. Aby jednak być do końca pewnym, że również ja nie zostanę postawiony pod pręgierz, niniejszym zaznaczam, że wszystkie wymienione w recenzji Warhammera istoty są jedynie fikcją autorów, stworzoną na użytek gry, i jakiekolwiek podobieństwo do jakichkolwiek istot z rzeczywistego świata nie istnieje, bądź jest niezamierzone.

Lord Yabol

Witajcie w kolejnym artykule, w Królestwach Chaosu, który nie traktuje o komputerowym RPG.

Kilka numerów temu napisaliśmy o kilku godnych polecenia systemach RPG, więc pewnie już się w coś zaopatrzyliście. Skoro tak, to wypadałoby zacząć grać. Wybór Mistrza Gry na pewno będzie trudny, ale pewnie sobie jakoś poradzicie. Potem posadźcie tego człowieka przed tym numerem Actiona i każcie przeczytać ten artykuł. Będzie w nim mowa o tym, co dla MG jest najważniejsze, czyli o tworzeniu scenariuszy. Bardzo często gazety związane z RPG publikują artykuły na ten temat, ale rzadko zdarza się coś ciekawego, bo ludzie, którzy piszą te teksty najczęściej uważają, że zjedli wszystkie rozumy w tej dziedzinie i próbują narzucić swoje zdanie innym. Ja nie uważam, żebym zjadł jakieś rozumy (bo to mój zjedzono) i nie mam zamiaru czegokolwiek wam sugerować. Po prostu podam kilka przykładów, jak można przygotowywać scenariusz.

Pierwszy sposób jest cudownie prosty. Mianowicie możesz przyjść na sesję zupełnie nie przygotowany i improwizować. To, jak gra się uda, zależy w tym momencie tylko od twojej wyobraźni, od tego, jak potrafisz dostosować powstający właśnie scenariusz do poczynań graczy. Dobry MG potrafi w ten sposób poprowadzić całkiem ciekawą sesję. Do metody tej można wprowadzić kilka modyfikacji. Przede wszystkim dobrze jest jeszcze przed sesją poukładać sobie w głowie główne założenia scenariusza, a potem tylko na bieżąco wymyślać to, co jest aktualnie potrzebne. Znam co najmniej jedną osobę, która w ciągu pięciu minut potrafi z niczego wysnuć wizję kilkusesyjnej kampanii i zaraz zacząć ją prowadzić. Dobrze jest czasem poprowadzić grę w ten sposób, bo praktyka czyni mistrza, a faktycznie podczas każdej sesji trzeba choć trochę improwizować.

Drugi sposób dzieli się właściwie na dwa pomniejsze. Pierwszy z nich to bardzo dokładne przygotowanie scenariusza. Spisanie wszystkich postaci, ich kwestii, statystyk, a także miejsc łącznie z opisami, itp. Według mnie jest to dość kiepska metoda. Łatwo można się wysypać. Wystarczy, że gracze zrobią coś, co jest nie przewidziane w scenariuszu - wtedy trzeba improwizować i cała praca poszła na marne. Oczywiście można przygotować sobie część dialogów i opisów tych ważniejszych osób i miejsc, gdzie gracze i tak pójdą. Można również na każdym kroku starać się przewidzieć, co mogą gracze zrobić i spisywać dalej scenariusz w zależności od ich wyboru. Tyle tylko, że w ten sposób prosty scenariusz typu "idź i zerwij kwiatka" może zająć kilka zeszytów. Jeśli już w ogóle przygotowujecie scenariusz w ten sposób, to musicie liczyć się z ryzykiem, że cała praca pójdzie na marne. Druga odmiana tego sposobu to spisanie wszystkich ważnych rzeczy, jakie mogą napotkać gracze i swobodne prowadzenie. Jeśli trafią na osobę lub miejsce, które mamy opisane - wówczas korzystamy z przygotowanych materiałów. Bardzo prawdopodobne jest wtedy, że część przygotowanych rzeczy zostanie nam na następny scenariusz.

Nie trzeba jednak przygotowywać się do scenariusza, spisując wszystko. Można przygotować się do prowadzenia, ucząc się wszystkiego, co może być potrzebne. Po prostu siadamy sobie i wymyślamy scenariusz. Ta metoda jest wspaniała dla osób wielozadaniowych, tzn. Tych, które potrafią myśleć o wielu rzeczach na raz. Aby dodać naszemu scenariuszowi trochę realizmu i większego związania ze światem, trzeba oczywiście korzystać z podręczników. Ale nie tylko tych do systemu. Np. jeśli prowadzimy grę w czasach współczesnych, warto jest czytać książki mówiące o historii jakichś miejsc czy o wydarzeniach mniej lub bardziej aktualnych. Wyobraźcie sobie zaskoczenie graczy, gdy idą do biblioteki, szukają czegoś o miejscu, w którym są, a Ty recytujesz z pamięci prawdziwą jego historię. Oczywiście możesz dodawać coś od siebie, aby dostosować wszystko do scenariusza. Dużo osób robi w ten sposób, że czyta bardzo dużo książek, a potem wprowadza do świata gry postaci, miejsca albo nawet całe wydarzenia zaczerpnięte z lektur. Naprawdę nie można lekceważyć słowa pisanego - może ono dostarczyć wiele wspaniałych pomysłów na scenariusze. Aha - w wypadku przygotowywania pamięciowego warto jest przygotować sobie statystyki bohaterów niezależnych - ciężko się prowadzi, gdy w pamięci musimy utrzymać wszystkie zapiski na ten temat.

To by było na tyle na temat przygotowywania samego scenariusza. Na pewno temat nie został wyczerpany, ale tego nie da się zrobić. Na koniec chciałbym jeszcze powiedzieć o jednej ważnej rzeczy - mianowicie o dodatkach do scenariusza. Naprawdę warto przed grą przygotować sobie kilka rzeczy. Np. muzykę, bo rzeczą pewną jest, że odpowiedni kawałek włączony w odpowiednim momencie potrafi niesamowicie podnieść atmosferę. Natomiast przygotowanie rzeczy typu: listy, mapy i inne tego gadżety znajdowane przez graczy, sprzyja ich wczuciu się w świat gry. Całkiem inaczej czuje się gracz, któremu powiesz - "znalazłeś kartkę z napisanym krwią słowem Bleeerre", od tego, któremu wręczysz taką kartkę (zamiast krwi używaj czegoś czerwonego :)) - zapewniam, że to działa.

No to tyle na dzisiaj - przynudziłem jak się patrzy, ale mam nadzieję, że ktoś z tego skorzysta.

Yasiu

LISTY czyli ACTION REDACTION

Uwaga! A teraz oznajmimy Wam coś strasznego, a więc lepiej usiądźcie. Prawda wygląda tak, że nasza redakcja z dniem dzisiejszym zostaje zawieszona w czynnościach umysłowych i wyjeżdża na wakacje. Wakacje to forma rozrywki wymyślona przez znerwicowane ufoludki, z możliwością powrotu do miejsca pracy po relaksacji. W tejże sytuacji nie mamy innego wyjścia, jak pójść do pierwszego punktu krwiopijstwa i zakupić nowy, powakacyjny numer CDA, a żeby potem było z czego ściągać. To taka gotowa forma ściągi szmuglowana przez granicę przez bandy zzieleniałych słoni z marsa... Ciasteczkowyyy!!!!! Ty zidiociały kretynie! Mówiłem ci, żebyś nie pchał łap do mojej klawiatury!... - Drodzy czytelnicy, muszę Was przeprosić za mojego SKRETYNIAŁEGO!!! kolegę, który na każde wakacje oddaje swoją chłodnicę do przeglądu, przez co przegrzewa mu się to coś między uszami, pomyłkowo zwane przez niego mózgiem, a efektem tego stanu rzeczy, są właśnie takie wariactwa. A zatem proszę państwa o powstanie, rozejście się i... przeczytanie naszej rubryki. Dziękuję za uwagę. Cisteczkowyyyy!!! Zostaw tą myszkę! No zostaw, bo jak cię... zostaw tego kota!!!!

ZŁOTA CZCIĄKA

Cześć gady z CD-Action, piszę do was, bo mam kilka pytań i kilka fajnych pomysłów, którymi się z wami podzielę (a może nie). Szczególnie pozdrawiam Lorda Yabola (ty maminsynku).

1. ***Dlaczego w CD-Action nie ma mangi!!! Ja tak kocham mangę, że oddał bym za nią życie. Dajcie do CD-Action Mangę, bo jak nie, to was zabiję (ha, ha, ha, ha).***
2. ***Dawajcie do CD-Action więcej gier strategicznych, rts, rpg, bo jak nie, to (to co wyżej).***
3. ***Hcę założyć w domu (u siebie) klub CD-Action, a oto warunki: pierwszy list musi posiadać zdjęcie (jeżeli nie macie teraz, nie martwcie się, może być w drugim lub trzecim liście). Jeżeli macie takie możliwości, piszcie na dyskietkach (gwarancja oddania). Ale jeszcze proszę o znaczek i kopertę zwrotną.***
4. ***Poświęcajcie więcej stron konkursą, tipsą and trikom i korespondencji.***
5. ***Dawajcie więcej pełnych wersji gier i programów, ale nie Roster, Ramons Spel, Fan Shool #4, bo po co mi takie guw******
6. ***Dlaczego zamieściliście na dwuch kompaktach Ramon's Spel?***
7. ***Załuszcie kącik artystyczny o tematyce komputerowej i manga.***
8. ***Pokaszcie wreszcie w CD-Action swoje gęby (twarze), bo jak pozdrawiam Lorda Yabola, to nie wiem, czy mi wkopie, czy nie.***
9. ***Fajnie, że macie już oceny (brawo, nareszcie), ale co one znaczą?***

(...) adres znany redakcji

Cześć gadzie z Katowic, masz szczęście, że w redakcji nie ma właśnie Lorda Yabola, chy chy...

1. Proponuję seppuku (dla Ciebie) i śmierć przez zagiercowanie (dla nas) - pełne wersje gier w prezencie dla redakcji przysyłaj na nasz adres, oki?
2. To już przerabialiśmy, patrz wyżej.
3. Klub... no cóż, pomińmy to milczeniem dla dobra ogółu (patrz pomocna dłoń - tam należy wysyłać tego typu anonse),jeśli natomiast chodzi o możliwość pisania na dyskietkach - próbowaliśmy, ale markery się nam wypisały, psia ich nędza.
4. Więcej to już nie da rady, nie da rady i koniec. Nawet przy użyciu tipsa.
5. Do nawożenia ogrutka
6. Efekt negatywnej magii Ramona.
7. Już jest w... Kawaii, niejednokrotnie było mówione, że w CDA mangi nie będzie.
8. No cóż, Lord Yabol to bardzo specyficzna bestyjka, całymi dniami (i nocami) szlaja się po tawernach ze swoją drużyną i zabija smoki. Jak będziesz w wakacje we Wrocławiu, a szczególnie w okolicach Rynku, dobrze się rozejrzyj - ten facet z długimi włosami i kuflem piwa w ręce - to właśnie on. Podejdź do niego i zapytaj, czy Ci wkopie - z pewnością Ci odpowie.
9. Patrz: Action Redaction w poprzednim numerze

Komputer doskonały

(...) Jaki komputer powinienem kupić, aby uruchomić wszystkie gry?

Grzegorz Kowalczyk, Sosnowiec

Tym pytaniem nas zabiłeś! Człowieku, nie ma takiego komputera!. Nikt nie policzył i nie policzy, ile różnych konfiguracji PeCeta można złożyć, do tego dochodzi jeszcze sto innych elementów, o których długo by mówić. Jedyna sensowna rada w tej sytuacji, to zakup sprzętu markowego i to z Pentium, 32 Mb Ram, porządną kartą graficzną - wtedy masz największą gwarancję, że gra będzie działała.

Infantylizm suxx!

Nie będę wytykał braków czy niedociągnięć w Waszym piśmie, ponieważ dostajecie na pewno tony korespondencji na ten temat. Napiszę o tym, co mi się podoba. Jako jeden z nielicznych Wasz miesięcznik nie jest INFANTYLNY. Nie ma w nim głupkowatych dowcipów, komiksów itp. Wasze pismo czytają również ludzie powyżej 30-tu lat, a nie, jak się niektórym wydaje, tylko nastolatki (gram w gry komputerowe od 1982 roku, zaczynałem od ZX Spectrum). Bardzo dobra oprawa graficzna, papier wysokiej jakości, dobre opisy i recenzje. Wszystko elegancko ujęte w grupy tematyczne. COOL.

"Lolo"

No no... Jeden z redaktorów (najstarszy...) również zaczynał gdzieś w okolicy 1982 od ZX Spectrum. Bardzo się cieszy, że nie jest jedynym tak sędziwym graczem w Polsce ;-).

Mam problem!

Będę się streszczał. Proszę, wyszukajcie gdzie się da adresy firm wysyłkowych z Wielkiej Brytanii lub USA, oferujących software, książki o tematyce komputerowej oraz podręczniki do różnych programów - a przy okazji - kasety video! Piszecie o tylu wspaniałych programach, a tylko część mogę (i to z trudem) dostać w Polsce. Wiele tygodni spędziłem na telefonach po różnych częściach Europy, nadawaniu faxów do Steinberg czy Virgin Interactive i nic. Albo byłem dalej odsyłany (i też nic), albo nie dostawałem żadnej odpowiedzi (...) Nie mam zamiaru biernie czekać, aż ktoś coś łaskawie sprowadzi do Polski i jeszcze zrobi tego polską wersję. (...)

Sosna FM, Kraków

Jest wiele racji w Twoich słowach, ale nie jesteśmy w stanie czegoś tu zmienić. Polska, gdzie schodzi średnio kilka tysięcy oryginalnych kopii największych hitów wśród gier, nie jest traktowana "poważnie" przez zachodnich dystrybutorów (tyle to tam sprzedają w jednym średnim mieście) i stąd takie, a nie inne traktowanie klientów z Polski. Nie ma się co wysilać - bo po co? Co do adresów firm wysyłkowych - wolelibyśmy ich nie zamieszczać. Potem ewentualne kłopoty nabywców z reklamacjami, kantami, itp. będą szły na nasze konto, "bo myśmy ich reklamowali".

Ave DJ!

Witam! To już mój czwarty list (...) Tak więc chcę stwierdzić, że stało się! Taaaak! (...) Kupuję tylko Was (...) Po prostu jesteście cool - mówię to ja., Daniel Jabłoński - typ, który krytykował Was ile wlazło. Jednak nadal pismem boskim to wy nie jesteście (...)
W dalszym ciągu screeny są za wielkie. Moim zdaniem powinny mieć wymiary 6x4 cm. Następna sprawa to tła stron. Często są one białe. Trochę głupio to wygląda. Nie mogą być inne kolory? No dobra, teraz trochę pochwał: krążki są OK. Pudełko super. A najważniejsze jest to, że cena nie uległa zmianie. Brawo! Gdy pokazałem CDA kumplom, gały im wyszły na zewnątrz, gdy zobaczyli, że za 2 CD z pudełkiem i super gazetę płaci się zaledwie 12.99 zł. (...) Pozdrówcie ode mnie Vico z Katowic i Flippera z Trzcianki za poparcie.

Daniel (DJ) Jabłoński, Wrocław

Cieszymy się, że nasze pismo (mimo braku tzw. "jaj", chómoró, itp.) stało się dla ciebie "number one". Cóż, dorastasz, starzejesz się ;-), twe gusta stają się coraz bardziej wyrafinowane.. ;-))). Co do screenów to OK, będą trochę mniejsze i tekstu będzie na stronie więcej - ale na litość boską, screeny 6x4 to przecież tragedia; tyle to ma porządny znaczek pocztowy, a nie screen. Tła pod tekstami - masz rację, powinno być ich więcej... i będzie więcej. Pozdrawiamy Vico i Flippera (hi!) i też chliplemy (już Ty i my oraz wrocławscy kibice wiemy czemu).

Tipsy i oceny

(...) Jesteście niesłowni! Tipsów miało być coraz więcej (...) Cieszę się, że wprowadziliście ogólne oceny gier i proszę was nie wprowadzajcie oceny dla gier za miodność, muzykę, grafikę, itd. (...)

Piotr Nowak, Bolesławiec

Z tipsami był mały zaciach, bo była to rubryka prowadzona na zasadzie "pospolitego ruszenia". Od 5/97 za tipsy odpowiada Draco i teraz możemy obiecać, że na 100% będą w każdym numerze CDA - i będzie ich coraz więcej. Nie zamierzamy też wprowadzać ocen za poszczególne elementy gry, spoko.

Wątpliwości scenowca

(...) Czytam wasze pismo od pierwszego numeru i to, co zwróciło moją szczególną uwagę, to scena. Na początku (gdy jeszcze większość czasu poświęcałem na gry) patrzyłem na to obojętnie, ale dni mijają i zacząłem się coraz bardziej interesować sceną (...) Mam parę pytań:

- ***czy nie jestem za młody, żeby bawić się w te klocki? (...) mam 12 lat.***
- ***w advertach niektórzy piszą, że chcą listy 10 Kb (wniosek: listy należy pisać na dyskach), a gdzieś wyczytałem, że komuś może się nie spodobać twój charakter pisma (wniosek: listy pisze się na kartkach). Więc mam je pisać na kartkach czy dyskach?***

Mr. P

O widzisz - rozwijasz się prawidłowo. Najpierw gry, potem scena, a tam zapewne Imagine, czy assembler, albo inny FastTracker, potem angaż w jakiejś porządnej firmie robiącej np. gierki... i tak robi się w Polsce karierę zawodową. Brawo! Czy jesteś za młody? Myślę, że chyba nie - na scenie nie ma żadnych limitów wiekowych, zdarzało się, że 14-latek wygrywał compo, "lejąc" ludzi starszych o 5-10 lat (np. Dreamer). Listy można pisać i na dyskach i na kartkach, jak kto woli, ja osobiście gustuję w listach zapisanych na dyskach - wtedy faktycznie odpada problem z paskudnym charakterem pisma.

Scena i coś jeszcze

(...) Bardzo wkurzył mnie list niejakiego [***] Thora The Necromancera (...) Jeśli nie wie, ten [beeeeep!] co to jest SCENA, to niech się sam wykastruje!!! (...) Dlaczego nie zamieszczacie na kompakcie programów typu Scream Tracker czy Fast Tracker (...) Gdzie jest drugi numer Budynia? (...) Czemu nie zamieszczacie

także innych magów (...) Czemu nie ma kursu programowania w assemblerze lub innym języku (...)

ProFit

Rany, wyluzuj się! Każdy ma prawo mieć swoje poglądy na jakiś temat, a sam fakt, że się z nimi nie zgadasz nie oznacza, że ten ktoś jest [beep;-)]. Ja (Smuggler) i Yabol żyjemy sobie w przyjaźni, więc zwolennicy sceny i RPG powinni brać z nas przykład, tym bardziej, że NA PEWNO nasze działy nie będą zwiększać objętości kosztem konkurenta. Drugi numer Budynia jeszcze się nie pojawił. Na tym kompakcie masz za to 6 innych polskich magów... Kurs programowania prowadzony jest w PC Shareware (assembler) i będzie tam dokładnie to, co chcesz, m.in w 7/97 są najrozmaitsze trackery). BTW: twój program (KOD4) i owszem, dotarł do nas - uwalony... niestety. Wyślij go jeszcze raz. Of course można też podrzucać modki i wszelką inną produkcję scenową.

List zbiorowy

Wraz z paroma kumplami z III i IV klasy (LO, gdyby ktoś miał jakieś skojarzenia) postanowiliśmy napisać do Was list (...)

1. ***(...) Interesuje mnie (i z pewnością nie tylko mnie) treść artykułów i ich objętość (nie jesteśmy bezpłciowymi maniakami, którzy wgryzają się w Wasz Cover CD, a gazety używają głównie do*** [od red. - powiedzmy, że po ocenzurowaniu "do ocierania nosa"], ***więc chciałbym (...) by kosztem jakości papieru (broń Boże okładki!) zwiększyć objętość CDA.***
2. ***To jest skandal, programy i gry na 386 (...) Niech Bóg was ma swojej opiece, gdy zobaczę demo choćby na 486-33. (...)***
3. ***(...) Bardzo dobrze pakujecie dema, choć przydałby się bardziej pakujący pakerek; (...) wasze płyty nie są wypełnione po brzegi (...)***
4. ***Na pewno przychodziły do was listy: "przyślijcie mi numer x/xx CDA"; wasza odpowiedź "niestety nakład się wyczerpał". (...) Kto więcej na tym traci - klienci -czytelnicy -cdgryzaki? (...)***
5. ***Mam wizję (...) gdyby wasza gazeta stała się dwutygodnikiem z jednym cover CD (box 2 CD byłby np. w numerach parzystych), sama gazeta liczyłaby około 70 stron (...) cena 6,49 z cover CD.***
6. ***Więcej humoru (...) na co komu reklama tłoczni płyt komputerowych, czy figurek do Warhammera.***
7. ***8. 9. Nie likwidujecie (...) Action Redaction (...) skupcie się lepiej nad Królestwem Chaosu czy Sceną (...) trochę się rozbestwiły (...)***

Nie UFaj nikOmu

Pixel

ad1. To miłe! Ale nie będziemy pogarszać papieru by uzyskać więcej stron, wolimy zwiększyć objętość mając nadal dobry papier.

ad 2. Jeśli powstanie dobra gierka, która chodzi na 386-33, to dlaczego mamy jej nie zamieszczać? Inna rzecz, że taka gra raczej już nie powstanie ;-)

ad. 3 Też tak uważamy, ale programiści nie bardzo chcą wynaleźć coś lepszego. Kompaktów świadomie nie zapychamy po brzegi (choć jest czym), bo zauważyliśmy, że jak nagrywamy więcej niż 610-620 Mb na CD, to sporo osób posiadających CD-Romy znakomitej firmy "no name" (ta firma wręcz zdominowała polski rynek!) ma mniejsze lub większe kłopoty z odczytaniem go.

ad.4 Myślisz o dodrukach? Hmmm, może lepiej zamieścić na CD zeskanowany stronę po stronie numer takiego CDA?

ad5. To bardzo kusząca propozycja, ale raczej nierealna. Cena pisma o objętości mniejszej o połowę wcale nie wynosi 50% ceny pisma dwa razy większego. Wbrew pozorom jego cena (nawet z 1 CD) oscylowałaby w granicach 8-9 PLN. A w ogóle to będziemy o tym pamiętać... bo coś w tym jest!

ad.6 Nie ma nic gorszego, jak ktoś, kto udaje na siłę totalnego luzaka ("heja, to ja, wasz ukochany grzdył & total cool luzer, łypiący w monitor przekrwionymi ślepiami, bla bla"). Staramy się być na luzie, ale na luzie naturalnym, niewymuszonym. A reklamy są po to byś płacił za pismo 12,99 a nie np. 13,50 czy 14,00 (a przy okazji, jak sama nazwa mówi, mają reklamować rozmaite wyroby).

ad. 7-8-9. Tekst o likwidacji Action Redaction poszedł w kwietniowym numerze, a co się robi 1 kwietnia, to chyba wiecie, no nie? ;-). Wasza uwaga zjednoczy na pewno miłośników tak Sceny jak KCh we wspólny front anty-pixelowy (che che). A w ogóle to nie UFOmy nikomu. Paranoja rulez!

Uczta nas!

(...) Zgadzam się z Naczelnym, że jesteście "edutainement" (...) ale przepraszam: ja chcę wiedzieć co to jest "linia kodu, kompilator" etc. Ja chcę się uczyć wraz wami jak tworzyć grafikę i animacje (3D i nie tylko), jak tworzyć muzykę, jak pisać programy. Chcę się uczyć o bolączkach systemów (...) mam tu na myśli cykliczne kursy obsługi programów - choćby tych, które dajecie nam w prezentach. Jeden taki kurs można zacząć od zaraz - Imagine 4.0 (...) Drugi kurs to Jammers Hit Session (...) co wy na to? Kursy takie powinny być zwieńczone konkursami (...) Następna sprawa to Doom Reality - zdradźcie jak i czym tworzy się wad-y. (...) Chcę abyście byli naszymi nauczycielami (...) abyśmy nie czuli się osamotnieni ("Pomocna dłoń" to świetna sprawa) (...) Dajcie szansę nowym - początkującym (...)

M.P. z Witnicy

Dziękujemy za długi i miły list. Naturalnie na miarę swoich możliwości (i ilości wolnych stron w CDA) postaramy się wam w ten, czy inny sposób przybliżyć zamieszczane przez nas pełne wersje programów. Pamiętać jednak należy, że CDA nie jest z założenia czymś w rodzaju "przewodnika dla początkujących komputerowców" i tym samym nie możemy zdominować go tego typu poradami. Odsyłam pana (i nie tylko) także do miesięcznika PC Shareware, gdzie m.in. są (i będą) kursy programowania (od podstaw) itp.

Co sądzicie o...

1. ***Stworzeniu rubryki "giełda"?***
2. ***20 zł ceny i 4 CD?!***
3. ***czy moglibyście podać mi chociaż imię i nazwisko (...) osoby o xywie Flipper? (...)***
4. ***możliwości aby czytelnicy pisali recenzje (...)***
5. ***jestem za przywróceniem rubryki "mam pomysł na grę".***
6. ***zwiększcie liczbę stron w CDA***
7. ***zakładam fan club CDA (...)***
8. ***co numer zamieszczajcie plakaty (...)***
9. ***czy moglibyście zakupić prawa do jakiejś nowości i co numer umieszczać jaką część?***

Michał Kołaczyk z Gliwic

1. Sądzimy, że u nas nazywa się to Kupię/Sprzedam/Zamienię w rubryce "Pomocna Dłoń".
2. A może 80 zł i 16 CD? ;-)
3. NIE, nawet gdybyśmy je znali.
4. Recenzje może nie, ale np. porady typu "jak grać w..." - owszem!
5. Sorry, ale tej rubryki już nie będzie. Snifff.
6. Tylko przy jednoczesnej podwyżce ceny pisma.
7. Powodzenia! ;-) Jak chcesz to wyślij swoje namiary do "Pomocnej Dłoni".
8. Buachachachacha!
9. Fizycznie i technicznie niemożliwe.

Jeszcze o włamach

Gratuluję pomysłu "porady hackera" i w związku z tym mam kilka pytań:

1. ***Skąd wziąć Dos Navigatora? (...)***
2. ***Czego można użyć zamiast DN (...)***
3. ***Czy za pomocą klawisza F3 (lub F4) w NC też uzyskam jakieś efekty? ???***

1. Np. zajrzyj na kompakt dosowski w 6/97 CDA.
2. Czegokolwiek, co posiada opcję edycji plików w trybie hex i ascii (praktycznie każdy program typu DN czy NC ma takie możliwości)
3. Na pewno, aczkolwiek nie wiem, czy będzie to dokładnie to, co chciałeś uzyskać;-). Nie pamiętam dokładnie obsługi NC, ale tam też można także edytować pliki, musisz tylko odnaleźć potrzebne funkcje.

Uwagi i propozycje

1. ***A więc często poruszany temat - screeny Niech będą duże (...) ale zmniejszcie ich ilość do 2-3 na grę (...)***
2. ***Tipsy (...) Moglibyście dawać więcej porad ogólnych (taktycznych).***
3. ***Lepiej dawajcie pełne (albo chociaż grywalne) retro niż non-playable demo.***
4. ***(...) Więcej dodatków do Duke'a, Quake, itp.***
5. ***Scena jest w porządku ale nie zaśmiecajcie kompaktów takimi rzęchami jak te z DP 1.5 (...)***
6. ***Jeśli możecie, przeznaczcie stronę Królestwa Chaosu na system Warhammer***
7. ***Większość programów użytkowych to kicha (...) Jeśli ktoś chce się uczyć angielskiego (...) niech wstąpi do sklepu komputerowego - tam aż się roi od podobnych płytek***
8. ***Wielkie brawa za RedShift i SSE.***
9. ***(...) Żadnej mangi ani tym bardziej mangowych plakatów . Natomiast za celowe uważam zamieszczanie mangowych JPEGów na płytce (...)***
10. ***Nie oznajmiajcie beztrosko czytelnikom, że aby uruchomić grę należy "wejść do Internetu i skontaktować się ze stroną producenta". W końcu mało kto ma do niego dostęp. (...)***

Trzymajcie się Srebrne Rekiny. Jak dołąd wyprzedzacie konkurencję o 3 długości wielbłądziego garbu.

Sector X

1. Oki, nastąpi pewne okrojenie screenów w stosunku do ilości tekstu.
2. Zgadzamy się i postaramy wkrótce wcielić w życie.
3. Hm - kontrowersyjna sprawa.
4. W numerze 6/97 było tego troszkę... i to nie koniec, nie... już wkrótce ciąg dalszy!
5. Tak krawiec kraje, jak mu materii staje - głosi staropolskie powiedzonko.
6. Yabol wysłuchał i twierdząco pokiwał głową.
7. A skąd taki klient ma wiedzieć, jaki program kupić? A dzięki CDA powie: proszę o kompakt XXX firmy YYY, bo wie co tam znajdzie. I o to chodzi!
8. Znaczy - bratnia dusza pisze, miłośnik astronomii.
9. Nie pękaj - na mangę mamy osobne pismo, więc CDA pozostanie "manga-free zone".
10. Stary - to co mamy robić? Kłamać? A jak gra będzie wymagała P-200 i 32 mb Ram, to mamy o tym nie informować (beztrosko), bo większości ludzi w Polsce nie stać na taką maszynę? Ta gra jest przecież przeznaczona tylko dla tych, co mają Internet w domu...

Wątpliwości

1. ***Co to są pixele, polygony i co oznacza, że coś jest renderowane?***
2. ***Dlaczego imagine 4.0 nie chce działać?***

Maciej Janiuk

Piksele są to punkty na ekranie, z których stworzona jest grafika w grach (definicja bardzo nieprecyzyjna, ale chyba czujesz bluesa?). Polygony to (znów barbarzyńsko trywializując temat) elementy tworzące trójwymiarowe obiekty (np. postacie w Quake). Im obiekt zawiera więcej polygonów, tym wygląda realistyczniej i lepiej. "Renderowanie" to tworzenie obiektów 3D za pomocą specjalnych programów graficznych, np. 3D Studio. Na drugie pytanie trudno w ciemno odpowiedzieć - może masz za słaby komputer, za mało Ramu?

***

Prezent z okazji spóźnionego Dnia Dziecka wylosował **Łukasz Fałek** (lat 12) z Radomia. Miejmy nadzieję, że lubi krwiste gierki doomo-podobne, ponieważ chomik Alfred wysyła mu 'high-voltage' nawalankę XS. Miłej zabawy. Ci, którzy tym razem obeszli się smakiem, nie mają wyjścia - muszą znów napisać do nas listy, a może w następnym numerze zobaczą tu swoje nazwisko...

Wakacyjne pozdrowienia przesyłają wam: **Smuggler & Mr Jedi**, wraz ze Jednoosobową Stepującą Orkiestrą Ludową, imienia Hipolita Drumli i IV dywizji samobieżnych moździerzy .

Hasło miesiąca: Wy macie rację, ale my mamy karabiny

(Mao Tse Tung)

Poradnik hackera #3

Dziś powracamy do mieszania w stanach HM&M2, ale... tradycyjnie najpierw praca, potem zabawa. Ostatnia już porcja teorii pt. "jak PC zapisuje liczby"? Wiecie już, że zapisuje je w systemie szesnastkowym(*), w bajtach, które my w edytorze widzimy jako dwuelementowe komórki. Wszystko jest proste do momentu, gdy liczba nie jest większa od 255 (FF). A co np. z 1000? Otóż liczba taka ($3E8) zostaje zapisana w dwóch bajtach (bajt starszy, bajt młodszy), gdzie 03 - bajt starszy, E8 - bajt młodszy. A co z dużo większymi liczbami, nie mieszczącymi się w kombinacji bajt starszy/młodszy? Np. 11.259.375 (co daje łatwy do zapamiętania hex $ABCDEF)? Zapisywana ona jest w ciągu składającym się z kolejnych zespołów bajtów starszych/młodszych. Przyjrzyjmy się temu z bliska: dzielimy tę wartość na zespoły: bajt starszy/młodszy. Ponieważ oznacza to konieczność przedstawienia tej liczby jako ciągu ośmioelementowego (2 x 2 komórki [bajty], zawierające po 2 znaki), to dodajemy najpierw dwa zera na początku ciągu, tak by uzyskać w efekcie 8 elementów. Mamy więc (póki co) $00ABCDEF.

A teraz od razu zobaczcie, jak to zastosować w praktyce. Otóż powiedzcie mi, jak znaleźć w save gry stan kasy, którego wartość szesnastkowa odpowiada właśnie $ABCDEF? Po pierwsze musimy podzielić ten ciąg na dwa czteroelementowe zespoły: 00 AB i CD EF (wiecie skąd się wzięły dwa zera na początku, prawda?). Następnie zamieniamy kolejność bajtów z starszy/młodszy na młodszy/starszy - PC "lubi", gdy na początku jest młodszy bajt. W pierwszym artykule napisałem, że w tym celu uzyskaną wartość (wynik przeliczenia liczby z systemu dziesiętnego na szesnastkowy) wpisujemy w okno edytora OD KOŃCA. Jest to prawda, ale nie oznacza to jednak mechanicznego odwrócenia CAŁEGO ciągu, w momencie gdy wartość zapisana jest w więcej niż dwóch komórkach, czyli zawiera więcej niż 4 elementy! Owszem, wpisujemy te wartości od końca, ale TYLKO w obrębie kolejnych cykli bajtów starszych i młodszych! Zatem w efekcie tej zamiany zamiast ciągu 00 AB i CD EF otrzymujemy: AB 00 i EF CD. Czyli: aby znaleźć wartość $ABCDEF w save naszej gry, musimy szukać ciągu AB00EFCD. Trochę to zawiłe (ale tylko trochę), jednak chcąc nie chcąc, musicie umieć tak kombinować w sposób PERFEKCYJNY, inaczej po prostu NIGDY nie znajdziecie żadnej wartości, która przewyższa słynne "FFFF".
A teraz prawie możemy zacząć grzebać w HM&M2. Czemu "prawie"? Bo jeszcze odrobinka teorii, ściśle związana z wprowadzeniem poprawek do tej gry. Kwestia adresów. Każda komórka, którą widzimy w edytorze ma swój konkretny adres. Patrząc w edytor, gdzie mamy jakiś plik, widzicie tam coś takiego:

```
00000000  00 00 01 0A 0F 03 (itd.)
00000010  FF 2A 00 0D CF 2A (itd.)
```

Ten długi ciąg z lewej strony to ADRES pierwszej z brzegu komórki w danym rzędzie. A jaki będzie adres drugiej komórki? Proste 00000001, trzeciej - 00000002, dziesiątej - 0000000A, ostatniej 0000000F. Podobnie jest w drugim rzędzie - druga komórka ma adres 00000011, trzecia 00000012, dziesiąta 0000001A. Po co to piszę? Otóż w HM&M2 często nie mogę Wam podać konkretnego adresu jakiegoś parametru (mamy do wyboru mnóstwo bohaterów i każdy z nich ma swoje parametry, a ponieważ możemy zakupić każdego z nich - i trudno powiedzieć którego - to nie ma szansy, by powiedzieć np. "jego punkty ruchu są pod adresem XXXX", ponieważ Wy możecie mieć zupełnie innych bohaterów, których parametry mieszczą się w zupełnie innym miejscu). Dlatego, opisując kolejne poprawki, będziemy musieli posługiwać się inną metodą. Najpierw lokalizujemy miejsce , w którym zaczynają się parametry danego bohatera - a potem wystarczy podać, że siła mieści się o 5 komórek od tego miejsca, ilość mana o 12, itp. A Wy już sami musicie nauczyć się je lokalizować. Przykład: powiedzmy, że wiecie już, iż parametry bohatera X zaczynają się od 0000034A. Ja napiszę tak: siła = +$21. Teraz w kalkulatorze w DN robicie coś takiego: $034A + $21 i odczytujecie wynik - będzie to adres, w którym zapisana jest wartość tego parametru. Uruchamiamy funkcję GOTO, wpisujemy tę liczbę i komputer skacze do wskazanej komórki.

A teraz - w kooońcu! - bierzemy się za grę. Zaczniemy od podbijania parametrów bohatera(ów). Zapisujemy imię wybranego bohatera, robimy save, edytujemy save-game (ansii/hex dump) i uruchamiamy funkcję SEARCH. W górnym oknie (tam, gdzie są ASCII) wpisujemy imię naszego bohatera. Komputer odszuka go w save-game. Pierwsza komórka, w której NIE będzie zapisane imię bohatera (tzn. pierwsza po ostatniej literze imienia) jest naszą komórką, od której zaczynamy odliczanie. Tzn. do jej adresu będziemy dodawać podawane przeze mnie wartości. Radzę zapisać jej adres (a jak go obliczyć, opisywałem przed chwilą), bo będzie on nam bardzo potrzebny.
Gwoli historycznej prawdy: grałem w scenariusz (single-misja) "Broken Alliance" na poziomie standardowym. Mój zamek nazywa się Xabron, a bohater Ergon the Barbarian. Ponieważ chcemy zająć się bohaterem, spiszmy sobie jego wszystkie parametry: Attack Skill (04), Defence Skill (01), Spell Power (01), Knowledge (01). Experience równa się zeru, ilość spell points to 10/10. Ponadto dysponowałem siłami: 5 orków i 18... e, niewyraźnie zapisałem. Nieważne! Bierzemy się do roboty. Najpierw "podbarwiamy" sobie podstawowe parametry bohatera. Ja szukałem ciągu 04010101, Wy naturalnie podstawicie sobie swoje odpowiednie wartości "skillów". W każdym razie wedle moich obliczeń ten ciąg zaczyna się mniej więcej od +$31. Teraz uwaga: BARDZO ostrożnie wpisujcie tam wartości parametrów - żadnych $FF, czy nawet $90 - bo uzyskacie wartości... ujemne! Wartość rzędu $1A czy $1F, też da nam odpowiedniego kopa. Teraz nie róbcie nic więcej - uruchomcie grę i zerknijcie na parametry bohatera. Zmienione. O, a co to? Popatrzcie na ilość spell pointów. Było (u mnie) 10/10 a jest... hm - przybyło! A to czemu? Proste. Aktualna wartość (tzn. aktualna max. wartość) tego parametru nie jest NIGDZIE zapisana, a po prostu komputer zakłada, że wynosi on "knowledge*10".
No dobra, wracamy znowu do edycji save-game. Co jeszcze tu można pomajstrować... Ilość experience! Ponieważ zerowa wartość jest nieco trudna do poprawnej lokalizacji ;-), zebrałem pobliskie złoto, ale zamieniłem je na punkty doświadczenia (całe 1500). Teraz przeliczamy to na heksy, zamieniamy miejscami bajty i dalej to już czysta formalność. Też nie przesadzajcie z podrasowywaniem tej wartości (wystarczy FFFF). A, zapomniałbym: wartość, gdzie zapisany jest experience, znajdziecie o jakieś +$22 komórek. Co jeszcze - wróćmy do spell points. Mamy wprawdzie dużo punktów w zapasie, ale nadal NARAZ możemy wykorzystać te mizerne 10 (czy ile tam macie). Jak to zmienić...
Cóż, tu program zrobił mi małą niespodziankę. Znalazłem tę wartość - i owszem - w tej samej linii, gdzie zapisano imię bohatera, ale... UWAGA! PRZED jego imieniem. Nie podam gdzie dokładnie, ale nie będzie trudno to zlokalizować. Tradycyjnie już zalecam umiar we wpisywaniu wysokości nowej wartości. Czy to już wszystko? Nie! Zostały nam wojska (i czary i... i na razie starczy). Dodamy sobie wojska. Możecie albo sami wyszukać ciąg bajtów 00 xx 00 yy itp (gdzie xx i yy to ilość żołnierzy z danego gatunku, jakimi aktualnie dysponujemy, of course w systemie heksadecymalnym) i zmodyfikować je (tu też zdarzają się dziwne ujemne wartości, więc z czuciem panowie, z czuciem!), albo skorzystać z informacji, że są one o jakieś +$64 komórki od końca imienia bohatera. Uwaga: jeśli nie znajdziecie ciągu 00 xx 00 yy, to szukajcie osobno wartości 00 xx i 00 yy.

A czary... o nie, nie ma tak lekko. Trochę sami popracujcie mózgami. Po każdym nowym czarze na koncie bohatera sprawdźcie co i gdzie się zmieniło (to nie będzie trudne, choć dość pracochłonne - warto zrobić sobie wydruk parametrów bohatera tuż po jego zakupie). Dzięki temu szybko sami zlokalizujecie tak komórki, w których zapisywane są odpowiednie czary, jak i wartości dotyczących tychże samych czarów na poziomie "advanced", itp. Do następnego odcinka chcę widzieć kilka listów z odpowiedziami! A zamek... No cóż, tu na razie nie kombinujmy (nie licząc cashu, surowców i ew. dodania sobie żołnierzy - do tych, którzy tam już są).

DRACO

Ps. Pamiętacie o moim apelu, by nadsyłać swoje efekty mieszania w grze?

(*) - tak naprawdę, to on zapisuje je w systemie dwójkowym (binarnym), ale to tylko tak na marginesie, bo nie ma to żadnego znaczenia dla naszych rozważań.

W KAŻDYM NUMERZE NA NASZYM KRĄŻKU MEGABAJTY MANGI I ANIME

PC SHAREWARE W WERSJI Z CD 8,95 ZŁ W WERSJI Z DYSKIETKĄ 6,00 ZŁ

SZUKASZ CIEKAWYCH PROGRAMÓW NARZĘDZIOWYCH, A MOŻE CHCESZ MIŁO SPĘDZIĆ CZAS GRAJĄC W NAJNOWSZE GRY? TO WSZYSTKO ZNAJDZIESZ W NASZYM MIESIĘCZNIKU.

SILVER SHARK, TEL./FAX (071) 3412083, E-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

D-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

D-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

D-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Ponownie, jak w poprzednich numerach, również i tym razem wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów: CD Action i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne prezenty od redakcji.

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:

RYSZARDOWI KRYJAK **z Wrocławia, który otrzymuje grę "Last Express"**

oraz

GRAŻYNIE BEDNAROWICZ **z Warszawy, której przypadł pakiet 3 w 1: "Autka", "Dark Moon", "Mr Tomato"**

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć prezent dla siebie.

SPECJALNA OFERTA DLA SZKÓŁ

Bliższe informacje pod numerem telefonu: (071) 3412083

UWAGA! WPŁATY ZA NUMERY ARCHIWALNE BĘDĄ PRZYJMOWANE WYŁĄCZNIE W POSTACI PRZEKAZÓW. MOŻNA W TYM CELU WYKORZYSTAĆ BLANKIET PRENUMERATY. KOSZTY WYSYŁKI POKRYWA REDAKCJA.

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych .....

.....groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych .....

.....groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres .....

.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych .....

.....groszy jak wyż

wpłacający.....

Dokładny adres .....

.....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

LANGMaster® Nauczy Was angielskiego!

Kursy języka angielskiego na płytach CD-ROM

50 godzin dźwięku
40.000 haseł

LANGMaster jest całkowicie nowym narzędziem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. System bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób.

LANGMaster®
LEARNING FOR LANGUAGE
Interactive multimedia En... ...ching system on CD-ROMs

System LANGMaster powstał przy współpracy z:
HarperCollins Publishers, London
Heinemann Int., Oxford
Electronic Publishing Association LLC, Wilmington

Pakiet LM READERS (1xCD)

Do wyboru 1 z 12 kursów
3 poziomy zaawansowania
W każdym pakiecie - podręcznik
104 zł

Pakiet LM Starter Kit (5xCD)

Słownik + zestaw 4 kursów
z danego poziomu,
3 poziomy zaawansowania
Komplet książek
649 zł

Najlepszy zakup!

Multimedialne wersje książek
Wszystkie teksty zostały udźwiękowione
Nagrań dokonano przez angielskich lektorów w studiach nagraniowych w Anglii
Współpraca ze słownikiem
Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz
Bogaty zestaw różnorodnych ćwiczeń
Tysiące ilustracji
Dziesiątki godzin nagrań dźwiękowych
Lokalizacja w 17 językach
- system rozpowszechniany jest w kilkudziesięciu krajach Świata
Prosta obsługa

Super oferta!

Wersje edukacyjne dla szkół i uczelni
Wersja sieciowa pakietu LM Starter Kit
Pakiety OEM dla producentów komputerów
Atrakcyjne warunki współpracy dla partnerów handlowych

Pakiet LM READERS Pack (4xCD)

Zestaw 4 kursów z danego poziomu w cenie 3-ech
3 poziomy zaawansowania
Komplet podręczników
311 zł

LM Collins COBUILD Student's Dictionary (1xCD)

Wszystkie hasła,
ich formy gramatyczne,
frazy i przykłady użycia
zostały nagrane.
283 000 słów
76 000 sekwencji
40 000 haseł
30 000 przykładów
50 godzin nagrań
Słownik na płycie CD-ROM
oraz w wersji książkowej
384 zł

DD KOMPUTERY
LANGMaster-angielski dla każdego!

Dystrybucja w Polsce: DD KOMPUTERY ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom, tel./fax: (0 48) 360-80-91, 442-36, http://www.epaonline.com
Patnerzy handlowi: CDR Multimedia, ul. Ptasia 2B/27, 65-520 Zielona Góra, tel./fax: (0 68) 26-69-66 wew. 118
ALBION Wrocław, tel.: (071) 44-20-70, 77 w. 237, 225, AMICOTAB Rzeszów tel.: (017) 625-406 w. 422, ARD-SOFT Warszawa, tel.: (022) 863-79-56, (090) 22-78-24, AUTOCONT Cieszyn tel.: (033) 52-47-58, 51-11-75 oraz sieć partnerów AutoCont, CARCADE Invest Warszawa, tel.: (022) 651-55-55, CD Projekt Warszawa, tel.: (022) 25-07-03, DMG Warszawa tel: (022) 620-82-99, 624-03-14, FF Computers Warszawa, tel.: (022) 628-89-81, InfoMedia Wrocław, tel.: (071) 48-93-66, LiComp Warszawa, tel.: (022) 642-27-68, Polish Computers Systems Corp. Kraków, tel.: (012) 130-655, VOBIS Szczecin, tel.: (091) 84-18-92 oraz sieć sklepów Vobis

Time Warriors

Silmarils

MIRAGE

© 1997 SILMARILS & MIRAGE MEDIA wersja polska

MIRAGE MEDIA s.c. 03-933 Warszawa, ul.Obrońców 2c
tel/fax (22) 616 1555, 616 1551, 617 9321

Wykorzystuje sprzętowe akceleratory 3D.

Program i ekrany z IBM PC.